KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PERBUKUAN
PUSAT KURIKULUM DAN PERBUKUAN

Buku Panduan Guru

Belajar dan Bermain Berbasis Buku

Arleen Amidjaja
Anna Farida Kurniasari
Ni Ekawati

Satuan PAUD

Buku Panduan Guru Belajar dan Bermain Berbasis Buku
untuk Satuan PAUD

Penulis
Arleen Amidjaja
Anna Farida Kurniasari
Ni Ekawati

Penelaah
Anies Listyowati
Yuliati Siantajani

Penyelia
Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Ilustrator
Yul Chaidir

Penyunting
Ratna Djumala

Penata Letak (Desainer)
Suhardiman

Penerbit
Pusat Kurikulum dan Perbukuan
Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-562-3

Isi buku ini menggunakan huruf Nunito, 16/24 pt., Vernon Adams.
x,150 hlm. : 21 × 29,7 cm.

Kata Pengantar

Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mempunyai tugas penyiapan kebijakan teknis, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan pengembangan kurikulum serta pengembangan, pembinaan, dan pengawasan sistem perbukuan. Saat ini, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengembangkan kurikulum beserta buku teks pelajaran (buku teks utama) untuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini yang mengusung semangat merdeka belajar. Adapun kebijakan pengembangan kurikulum ini tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dan guru untuk mengembangkan potensinya. Untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum tersebut, diperlukan penyediaan buku teks pelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Buku teks pelajaran merupakan salah satu bahan pembelajaran bagi siswa dan guru.

Pada tahun 2021, kurikulum dan buku teks pelajaran untuk Satuan PAUD ini akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak. Hal ini sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1177/M/2020 tentang Program Sekolah Penggerak. Tentunya umpan balik dari guru, orang tua, dan masyarakat di Sekolah Penggerak sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan kurikulum dan buku teks pelajaran ini.

Selanjutnya, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, penyunting, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk mendukung pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

Jakarta, Juni 2021
Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan,

Maman Fathurrohman, S.Pd.Si., M.Si., Ph.D.
NIP 19820925 200604 1 001

Prakata

Ibu dan Bapak Guru PAUD, apa kabar? Semoga Ibu dan Bapak senantiasa bersemangat sekaligus berbahagia mendampingi anak-anak kita.

Buku *Bermain Berbasis Buku* ini dirancang sebagai penghargaan untuk Ibu dan Bapak Guru dalam mengakrabkan anak-anak dengan buku melalui berbagai kegiatan. Pada bab pertama disajikan bahasan singkat tentang pentingnya bermain dan pentingnya buku. Ibu dan Bapak Guru tentu memahami bahwa bermain merupakan bagian penting dalam proses belajar dan tumbuh kembang anak. Pada saat yang sama, buku merupakan bagian penting untuk berkembangnya kecakapan literasi anak.

Bab kedua membahas berbagai alternatif kegiatan yang dapat dilakukan bersama buku. Kegiatan berbasis buku ini diperjelas secara terperinci pada bab ketiga melalui contoh praktis dengan buku-buku pilihan, sehingga guru dapat melakukan dan mengembangkan kegiatan di kelas masing-masing. Bagian keempat merangkum lembar perencanaan, dan dokumentasi asesmen.

Besar harapan kami menjadikan buku ini sebagai sahabat Ibu dan Bapak Guru beserta anak didiknya dalam berkegiatan. Belajar dan bermain bersama buku akan membangun pengetahuan anak dengan penuh gembira.

Salam takzim,

Tim Penulis

Daftar Isi

Bab 4

Daftar Gambar

Petunjuk Penggunaan Buku

Buku *Panduan Guru Belajar dan Bermain Berbasis Buku* untuk Satuan PAUD ini adalah petunjuk praktis untuk guru dalam memanfaatkan buku sebagai sumber belajar dan bermain bersama anak. Buku ini memandu guru secara sistematis dan menyenangkan dalam menghadirkan buku pada keseharian anak.

Pada buku ini terdapat beberapa gambar penanda sebagai berikut untuk mewakili capaian pembelajaran yang diturunkan menjadi tujuan pembelajaran untuk masing-masing kegiatan belajar dan bermain berbasis buku, seperti berikut.

	Nilai Agama dan Budi Pekerti Anak mengetahui cara menjadi teman yang baik. Anak mau menolong teman yang membutuhkan bantuan
	Jati Diri Anak mengenali panca indra dan kegunaannya. Anak mempunyai keinginan dan tahu bahwa dia harus berusaha mencapainya. Anak sadar bahwa dalam mencapai keinginannya, ia akan menghadapi banyak halangan namun ia tidak boleh putus asa.
	Dasar-dasar Literasi dan STEAM Anak mengerti yang diinginkan Woli dan halangan yang dihadapinya. Anak mengenali benda-benda yang ada di dalam buku. Anak tahu tentang panca indra dan kegunaannya Anak ingin tahu akhir cerita Woli. Anak membuat karya-karya berdasarkan cerita Woli.

Bagian utama dari buku ini berisi petunjuk dalam mengeksplorasi sebuah buku untuk berbagai jenis kegiatan. Empat buku cerita anak dengan tema yang berbeda disajikan sebagai sumber inspirasi yang dapat diterapkan oleh guru di kelas sesuai dengan kondisi dan karakter siswa. Kegiatan yang dapat dibangun oleh guru bersama siswa dengan berbasis buku diberikan dengan penyajian tabel kegiatan seperti contoh berikut.

Mengetahui judul buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa judul buku ini?	Aku Suka Caramu
Coba kita buat beberapa kalimat dengan kata *cara*	Ini cara makan pisang: dikupas, dimakan. Ini cara mencuci tangan yang baik.
Dari sampul dan judul buku ini, apakah kita sudah tau cara apa yang sedang dibicarakan?	Belum tahu

Guru juga dapat membangun aktivitas bersama tanpa menggunakan buku, namun mengacu pada kegiatan sebelumnya yang berbasis buku, seperti pada contoh penjabaran kegiatan berikut ini.

Berikut ini beberapa contoh kegiatan berbasis buku lainnya yang dapat dilakukan dengan buku *Woli Ingin Melihat Dunia.*

1. Berkreasi dengan Material Lepasan (*loose parts*)

Anak dapat diberi beberapa material lepasan, lalu mintalah anak untuk membuat sesuatu berkaitan dengan buku yang telah dibacakan. Mungkin anak membuat kucing, rumah atau lainnya.

Alat dan bahan:

- *loose parts* (boleh kerang, batu, kancing, tutup botol, kaleng, dsb.)

Cara:

- Hadirkan buku di meja yang berisi inspirasi bahan bermain anak
- Sediakan beberapa bagian bahan/*loose parts*
- Berikan kebebasan pada anak untuk membuat sesuatu
- Berikan dukungan ketika anak membutuhkan
- Guru mengobservasi dan mencatat proses dan karya anak.

Selamat mendampingi anak belajar dan bermain bersama buku dengan penuh sukacita.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Belajar dan Bermain Berbasis Buku
Penulis: Arleen Amidjaja, Anna Farida Kurniasari, Ni Ekawati
ISBN: 978-602-244-562-3

Buku Teman Bermainku, Teman Belajarku

BAB 1

> Hidup yang berkaki kuat adalah hidup yang menyejarah. Namun bagaimana kita bisa tahu sejarah jika kita tidak membaca? Hidup yang berkaki kuat adalah hidup yang tidak sempit dan berani menjelajah. Namun, bagaimana kita tahu akan yang luas dan inspirasi untuk penjelajahan jika kita tidak membaca?
>
> (Sindhunata)

Anak-anak adalah penjelajah alamiah. Sebagai penjelajah, mereka memiliki rasa ingin tahu yang tidak terbatas untuk mengeksplorasi diri dan segala sesuatu yang ada di luar dirinya. Minat, pengetahuan, dan wawasan anak semakin berkembang seiring bertambahnya usia dan penguatan karakter yang mereka peroleh dari orang-orang terdekat dan lingkungan sekitarnya.

Guru dan orang tua bertugas menjadi pendamping sekaligus penuntun agar semua potensi kebaikan yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal. Tugas pendampingan ini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan kegiatan bermain yang berbasis buku. Mari kita eksplorasi bersama.

A. Bermain dengan Buku

Salah satu tugas guru dan orang tua adalah memberikan fasilitas kepada anak karena anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dan energi yang tak terbatas. Salah satu kegiatan yang dapat dimanfaatkan untuk mengajak anak bergembira sekaligus melatih berbagai kompetensi adalah bermain dengan buku.

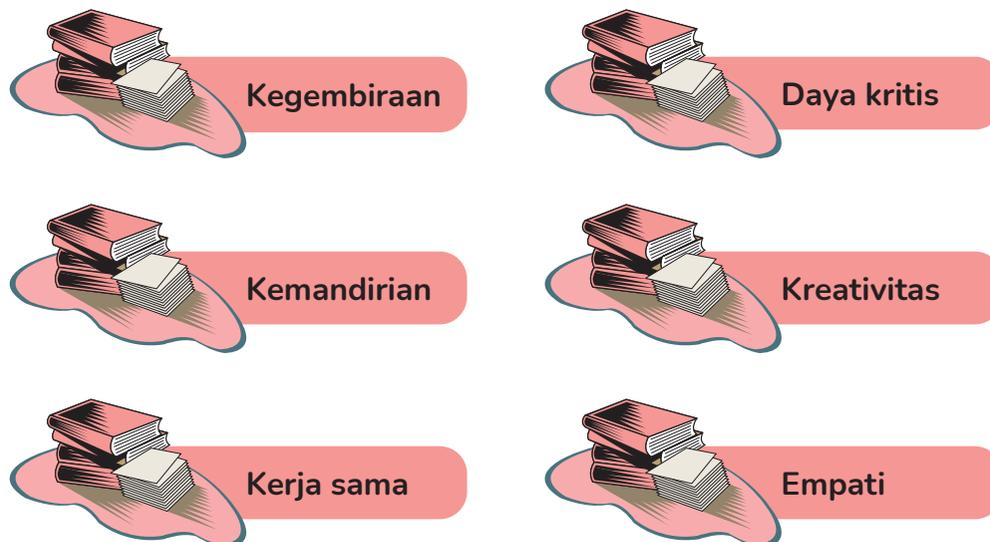
Dengan menjadikan buku sebagai sumber kegembiraan dan sumber belajar, maka ungkapan *buku adalah jendela dunia* menjadi nyata adanya. Buku yang bagus akan membuka peluang bagi anak dan guru untuk saling berinteraksi, melakukan eksplorasi, dan tentu bermain dengan asyik! Ini hal penting yang perlu kita sepakati bersama. Bagi anak, bermain adalah sarana untuk tumbuh dan berkembang secara fisik dan mental. Penting-penting sekali, bukan?

Jadi, bermain adalah perkara serius, bukan perkara main-main. Di sekolah, dalam waktu yang terbatas, guru dapat memilih permainan yang memberikan peluang kepada anak sebanyak-banyaknya untuk mengeksplorasi proses tumbuh kembangnya.

Berkaitan dengan proses tumbuh kembang dan pendidikan anak usia dini, kekhasan Indonesia tak lepas dari tujuan mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.

Pelajar pancasila adalah perwujudan dari pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merumuskan enam karakter kunci yang saling menguatkan, yaitu:

Profil Pelajar Pancasila
Sumber: www.cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id

Salah satu permainan yang dapat menjadi alternatif adalah bermain dengan buku. Apa saja yang diperoleh anak ketika bermain dan berkegiatan dengan buku?

1. Kegembiraan

Buku yang memuat hal lucu membuat anak-anak tertawa gembira melalui cerita, gambar, dan permainan kalimatnya. Tertawa bersama teman saat buku dibacakan atau anak membaca bukunya sendiri akan melepaskan kepenatan, rasa bosan, juga kesedihan.

Jadi, ketika anak-anak hanya tertawa dan "seperti tidak sedang belajar" saat membaca buku, mari kita pikirkan ulang!

Sesungguhnya mereka sedang membangun kecintaannya terhadap buku. Kegembiraan yang mereka dapatkan saat tertawa bersama buku akan menanamkan kesan di dalam diri mereka bahwa buku adalah teman yang menyenangkan.

2. Daya Kritis

Buku mengajak anak berinteraksi secara aktif, mengamati, meneliti, kemudian berpendapat sesuai dengan pemahaman dan minatnya masing-masing. Buku mengajak anak untuk berpikir sekaligus mengembangkan imajinasinya.

Gambar 1.1 Anak membaca buku
Sumber: Ni Ekawati/TK Taman Agustus Tabanan Bali, 2021

Ketika membaca, mereka akan melihat gambar yang menarik dan yang tidak menarik, serta membaca kata yang mudah dan yang sulit. Anak-anak juga berpendapat tentang jalan ceritanya--apakah menurut mereka bagus atau tidak, bahkan mengusulkan akhir cerita yang menurut mereka lebih tepat.

Ketika buku menyajikan latar tempat dan waktu yang berbeda--masa lalu atau masa depan--anak akan membandingkannya dengan masa kini. Mampu membandingkan perbedaan yang ada merupakan salah satu keterampilan dasar bagi berkembangnya daya kritis anak.

Melalui cerita dan tokoh, buku juga membantu anak merumuskan nilai benar dan salah, kebaikan dan keburukan.

Gambar 1.2 Anak mengikat tali sepatu sendiri
Sumber: Ni Ekawati/TK Taman Agustus Tabanan Bali, 2021

3. Kemandirian

Setiap buku memberikan pengalaman yang berbeda bagi setiap anak. Ada anak yang sangat tertarik pada buku tertentu, sementara bagi teman-temannya biasa

saja. Menghargai selera personal anak terhadap buku pilihannya akan membangun rasa percaya dirinya.

Sesekali anak bisa diminta berpendapat mengapa dia menyukai buku tertentu. Mungkin dia akan menjelaskan alasannya, mungkin juga hanya berkata “Aku suka saja”. Tentunya hal tersebut sah saja, karena bagi anak, memiliki selera atau preferensi pribadi adalah awal sebuah kemandirian berpendapat.

4. Kreativitas

Buku membuka peluang bagi anak untuk melihat, mendengar, mencicipi, meraba, membaui, serta merasakan berbagai hal, dan peristiwa. Melalui buku, imajinasi dibuka seluasnya, kreativitas diberi tempat, dan kemampuan berbahasa pun dilatih.

Buku memberi kesempatan bagi anak-anak untuk mengalami banyak hal dalam imajinasinya sebelum peristiwa tersebut benar-benar terjadi. Misalnya, buku memberi informasi tentang apa yang akan terjadi ketika umur bertambah kemungkinan apa yang akan dihadapi jika seseorang bersikap tekun dan sebaliknya.

Dengan demikian, anak-anak akan terinspirasi untuk bersikap kreatif karena informasi tentang berbagai kemungkinan telah mereka miliki.

5. Kerja Sama

Gambar 1.3 Anak-anak melakukan berbagai kreativitas
Sumber: Ni Ekawati/TK Taman Agustus Tabanan Bali, 2021

Ketika membaca buku bersama teman, anak-anak membangun ikatan kebersamaan. Buku memberikan wawasan tentang manusia , kebiasaannya, dan budayanya yang berbeda-beda. Membaca buku tentang pertemanan membantu anak menempatkan pengetahuan mengenai dirinya sesuai porsi dan mengembangkan minatnya untuk bekerja sama dengan orang lain.

Melalui jalinan cerita, buku menunjukkan cara berteman dan berbagai kemungkinan yang terjadi dalam hubungan pertemanan Dengan informasi semacam itu, anak belajar menempatkan dirinya sebagai teman, sebagai anggota tim, dan cara menjalin kerja sama.

6. Empati

Gambar 1.4 Anak menghibur teman yang sedang sedih
Sumber: www.pauddikmaskaltim.kemdikbud.go.id, 2019

Buku mengajak anak-anak merasakan perasaaan orang lain melalui tokoh cerita. Cerita adalah sarana yang baik untuk mengajak mereka peduli dan berempati pada hal-hal yang dialami oleh tokoh di dalam cerita, walaupun hanya dalam imajinasi.

Melalui elemen cerita yang bervariasi, buku membuka wawasan anak-anak tentang perbedaan yang selalu ada di antara manusia. Dengan itu, anak akan belajar menghargai perbedaan tanpa menghilangkan identitas dirinya.

Bermain adalah perkara serius, bukan perkara main-main

Umumnya, guru mengajar anak-anak yang datang dari beragam latar belakang keluarga dan lingkungan yang turut mempengaruhi tumbuh kembang mereka. Namun demikian, guru bertugas merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Selain itu, guru juga bertugas membimbing, mengasuh, dan melindung anak didik tanpa mempersolakan latar belakang keluarga dan lingkungan hidup anak didiknya .

Salah satu aspek penting yang menjadi tugas guru adalah membangun minat baca anak. Tak terhitung penelitian yang menyatakan bahwa membaca sangat

bermanfaat bagi anak. Strouse (2018) dalam sebuah penelitian menunjukkan bahwa buku memberi pengaruh dalam membantu anak-anak untuk memahami, menyesuaikan diri, dan berperan di lingkungan terdekatnya.

Manfaat buku bagi tumbuh kembang anak (Strouse, 2018)

Secara singkat, kita bisa menjabarkan delapan manfaat buku tersebut sebagai berikut.

1. **Perkembangan berpikir simbolik.** Bagi anak, memahami gambar sebagai simbol dari benda atau manusia merupakan fungsi berpikir simbolik. Anak belajar membedakan ruangan yang sesungguhnya dengan ruangan dalam gambar yang sifatnya dua dimensi. Secara bertahap, anak juga belajar mengaitkan simbol berupa angka atau huruf yang mewakili benda atau jumlah tertentu.
2. **Pemahaman antara fantasi dan kenyataan.** Anak belajar memahami bahwa ada hal di dalam buku yang tidak bisa terjadi di dunia nyata, misalnya binatang yang bertingkah seperti manusia.
3. **Penguasaan bunyi, huruf, kata, dan kalimat.** Sambil mengamati gambar, menikmati cerita, dan berkegiatan lain dengan buku, anak mengenali huruf, kata, kalimat, tanda baca, juga bunyi ketika kata atau kalimat dilafalkan. Ini memudahkan penguasaan keterampilan membaca.
4. **Kemampuan memecahkan masalah.** Kemampuan ini akan berkembang ketika anak melihat tokoh cerita yang mengalami masalah mirip dengan dirinya. Situasi ini membantu anak untuk bersikap meniru atau tidak meniru tokoh tersebut.
5. **Pemahaman nilai moral.** Tanpa berpanjang lebar menasihati, buku sangat efektif mengajak anak memahami prinsip benar dan salah, berempati, berbagi,

bekerja sama, bersikap mandiri, hingga kemampuan menghadapi masa sulit.

6. **Kegembiraan.** Jangan lupa bahwa anak juga memiliki tugas penting: bergembira! Buku tidak harus selalu eksplisit muatan belajarnya. Bersenang-senang dan tertawa bersama bermanfaat untuk membangun kecintaan anak pada buku dan kegiatan membaca.

Enam manfaat tersebut akan diperoleh jika anak selalu didekatkan dengan buku dalam kesehariannya. Dengan siapa kita dekat, dengan dialah kita terikat. Prinsip ini sangat sederhana, tetapi mengena. Kita memahami bahwa dunia anak adalah dunia bermain dan bermain memiliki banyak manfaat untuk anak. Membaca juga diyakini membantu anak untuk mengembangkan kemampuan dan kecakapannya dalam berkomunikasi dan berbahasa.

Lantas, apa yang akan diperoleh anak jika bermain dan membaca (buku) digabungkan? Ketika kata *buku* disebut, apa yang pertama kali melintas dalam pikirannya? Apakah membaca?

Berikutnya, ketika kata *membaca* disebut, apa yang pertama kali melintas dalam pikiran? Membaca dalam hati atau melafalkan kalimat demi kalimat?

Bagi anak, membaca itu bermain dan bermain itu membaca.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, membaca berarti 'melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, mengeja atau melafalkan apa yang tertulis, mengucapkan, mengetahui, meramalkan, memperhitungkan, dan memahami'. Bagi seorang anak yang belum lancar membaca, memahami buku bisa dilakukan dengan menjinjingnya, membuka-buka dan mengamati gambarnya, memeluknya, bahkan menjadikannya alat permainan. Ketika anak menjadikan buku sebagai mainan, apa yang bisa dilakukan guru?

Dalam Bab II ada tip bagi guru dan orang tua agar anak menyukai buku sekaligus mampu memperlakukan buku dengan baik. Kita tentu ingin buku-buku terjaga dengan baik dan pada saat yang sama tidak ingin memberikan kesan kepada anak bahwa buku adalah sumber masalah.

"Waktu pegang buku, aku sering kena marah. Entah mengapa buku itu robek. Mungkin aku terlalu keras mengayun-ayunkannya. Saat aku memilih-milih buku, aku ditegur karena bikin ruangan berantakan. Saat mengamati gambar, aku cepat-cepat diminta membaca ceritanya, padahal gambarnya menarik sekali. Aku mencari kelinci yang selalu bersembunyi."

Bagi anak, buku adalah alat bermain dan guru dapat berperan sebagai pemandu agar permainan mendatangkan manfaat dan kegembiraan. Melalui berbagai kegiatan, kita bisa mendekatkan anak dengan buku walau mereka belum dapat membaca kalimat-kalimatnya.

Caranya? Tentu dengan hal yang sangat mereka sukai: bermain!

Buku panduan ini menyajikan berbagai kegiatan bermain untuk menstimulasi pengetahuan, wawasan, keterampilan, kemampuan sosial, dan perkembangan mental anak.

> *"Asyik sekali!"*
>
> *Dari satu buku cerita aku bisa menggambar, mencari harta karun, menyanyi, bahkan belajar memasang tali sepatu sendiri!*
>
> *Besok main apa lagi, ya?"*

Dengan memanfaatkan alur cerita, gambar, bentuk buku, tokoh, dan aspek lain yang ada dalam buku, guru bisa menciptakan berbagai kegiatan menarik. Semua bersumber dari buku!

Dengan demikian, pada anak akan tertanam kesan bahwa buku bisa menjadi sumber kegembiraan, sumber ide melakukan permainan, dan sumber inspirasi yang tidak terbatas.

B. Bagaimana Memilih Buku yang Cocok?

Sebelumnya, kita lihat terlebih dahulu jenis buku anak untuk jenjang PAUD yang biasa dijumpai di toko buku atau perpustakaan. Guru dapat memilihkan buku yang sesuai dengan minat anak, tentunya dengan mempertimbangkan ketersediaan buku.

Sumber: Arleen A., 2020.

Buku Tebal/*Board Book*

Disebut demikian karena buku ini berbahan kertas tebal. *Board Book* memuat gambar dengan sedikit kata atau bahkan tanpa kata, biasanya berisi konsep tunggal berupa warna, benda, binatang, dan sebagainya.

Sumber: Arleen A., 2020.

Buku Bergambar/*Picture Book*

Buku dengan proporsi gambar lebih besar daripada teks. Gambar menjadi komponen utama dalam menyampaikan cerita atau pesan. Jumlah kata sedikit (1 — 2 kalimat) bahkan ada yang tanpa kata.

Sumber: Arleen A., 2020.

Buku Berilustrasi/*Illustrated Book*

Jumlah kalimat lebih banyak, ilustrasi/gambar membantu pemahaman pembaca terhadap cerita. Ilustrasi menggambarkan adegan tertentu dari cerita. Namun demikian, tanpa gambar pun cerita tetap bisa dipahami.

Sumber: Arleen A., 2010.

Buku Bantal

Buku taktil atau buku bantal yang terbuat dari kain atau plastik, biasanya ditujukan untuk bayi dan balita. Untuk anak PAUD, Buku bantal bermanfaat untuk menstimulasi indra peraba karena karakter di dalam buku tersebut umumnya disajikan dengan berbagai jenis bahan kain.

Sumber: Arleen A., 2010.

Buku Timbul/*Pop-up Book*

Sebagaimana namanya, jika buku ini dibuka akan muncul gambar tiga dimensi, sehingga efeknya lebih nyata. Kejutan saat buku dibuka juga tetap menyenangkan meskipun anak sudah membukanya berulang kali.

Sumber: Litara

Buku Besar/*Big Book*

Buku besar biasanya digunakan oleh guru untuk membaca bersama anak. Ukuran bukunya besar sehingga anak dapat membaca dan melihat gambar saat buku dibacakan. Jumlah kalimatnya sedikit dan sederhana serta biasanya memiliki rima.

Sumber: Arleen A., 2010.

Komik

Dalam komik terdapat panel-panel yang berisi narasi, dialog, dan gambar. Guru dapat memilih komik yang sesuai dan memanfaatkannya untuk melatih keterampilan anak dalam bercakap-cakap.

Dok: Arleen A., 2010

Buku Bergerak/*Movable Book*

Pada buku ini ada bagian tertentu yang bisa digerakkan, dibuka, digeser, atau dibongkar pasang. Membaca sambil menyentuh buku dan menggerakkannya akan menyenangkan bagi anak.

Sumber: Aaron Randy, 2010

Buku Tanpa Kata/*Wordless Book*

Cerita dalam buku ini disampaikan melalui gambar, tanpa kata. Guru bersama anak dapat mengeksplorasi buku ini dengan mengamati gambar, menebak adegan, bahkan menciptakan kalimat sendiri.

Di daerah tertentu, ketersediaan buku-buku tersebut mungkin sangat terbatas. Namun demikian, dapat diperoleh melalui toko-toko *daring* dengan harga yang bervariasi. Buku-buku digital berkualitas juga bisa diunduh secara gratis. Di Bab II tercantum berbagai sumber yang bisa digunakan untuk mengunduh buku yang diperlukan.

Selain itu, guru juga bisa membuat buku sendiri yang disesuaikan pada kebutuhan lokal dengan teknik gunting, tempel, ataupun jahit. Buku besar juga dapat dibuat dengan kertas karton manila. Keterbatasan bukan kekurangan. Keterbatasan dapat menjadi sumber kreativitas.

Berikutnya, setelah mengenal berbagai jenis buku, guru dapat beranjak ke muatan materi atau isinya. Buku dengan muatan materi seperti apa yang cocok untuk anak jenjang PAUD?

Memilih buku untuk anak itu seperti memilih jodoh. Setiap anak memiliki seleranya sendiri. Oleh karena itu, tak aneh jika anak senang membaca dan mendengarkan pembacaan dari buku yang sama berulang-ulang, sebagaimana dia memainkan mainan favoritnya hingga lusuh.

Semakin bertambah usia, pilihan anak pada buku akan berkembang.

Buku yang paling bermanfaat adalah yang menarik minat anak.

Sebagus apa pun isi bukunya, akan terabaikan jika anak tidak tertarik.

Oleh karena itu, guru dapat memilih buku yang beragam. Temukan buku-buku yang mereka sukai, berkegiatan, dan bermainlah bersama mereka.

Berikut ini adalah kriteria yang bisa menjadi panduan saat guru memilih buku untuk anak.

Saat memilih buku yang dianggap sesuai, jangan lupa bahwa anak juga memiliki tugas penting, yaitu bermain!

C. Guru sebagai Pendamping Anak Bermain dengan Buku

Bermain dan berkegiatan dengan menggunakan buku adalah kegiatan yang bermanfaat dari berbagai arah. Namun demikian, ada beberapa tantangan yang lazim dihadapi oleh guru ketika hendak berkegiatan dengan menggunakan buku.

Berikut ini adalah tiga tantangan utama yang biasa terjadi.

Gambar 1.5 Tiga tantangan utama

- Menyeimbangkan kebutuhan yang berbeda-beda bagi setiap anak. Guru tentu memahami bahwa setiap anak yang ada di kelasnya berbeda. Ketika sedang berkegiatan dengan buku, ada anak yang ingin membaca sendiri dan menjauh dari teman lain, ada yang ingin dibacakan, ada yang ingin melihat-lihat gambarnya lebih lama, dan ada pula yang lebih suka membacanya dengan bersuara.
- Menyeimbangkan capaian anak dengan ketentuan kurikulum. Dengan kondisi anak yang bervariasi, anak-anak akan sampai pada capain yang ditetapkan dengan cara dan waktu yang berbeda.
- Dalam Bab II, guru mendapatkan berbagai macam pilihan kegiatan berbasis buku. Aneka pilihan tersebut memberikan peluang bagi anak untuk terlibat dalam berbagai jenis kegiatan, dari yang sederhana hingga kompleks sesuai dengan gaya belajar anak. Pilihan juga berkaitan dengan kegiatan mandiri, berpasangan, berkelompok, atau kegiatan bersama di kelas ataupun di luar kelas.

- Alih-alih mewajibkan anak untuk selalu mengikuti kegiatan yang serupa, memberikan alternatif kegiatan merupakan cara terbaik untuk menjadikan kelas sebagai tempat tumbuhnya kecintaan pada belajar.
- Menyelaraskan harapan orang tua dengan capaian anak. Orang tua mengirim anak ke sekolah dengan tujuan untuk "belajar". Oleh karena itu, sebagian orang tua resah ketika melihat anaknya di kelas “hanya bermain-main”. Buku ini diharapkan memberikan bekal kepada guru untuk berkomunikasi dengan orang tua dan memberikan penjelasan kepada mereka tentang pentingnya bermain bagi tumbuh kembang anak.
- Lebih dari itu, guru dapat meminta orang tua terlibat aktif dalam mendekatkan anak dengan buku dan memberikan saran atau cara praktis untuk melakukannya di rumah, sebagaimana tercantum dalam Bab II.

Tantangan demi tantangan akan selalu menemani proses pembelajaran dalam mewujudkan kelas yang dinamis. Dengan demikian, guru pun termotivasi untuk selalu melakukan inovasi.Lantas, peran apa yang bisa dilakukan guru untuk menjadikan bermain berbasis buku yang *powerful* di kelasnya?

1. Menjadi Narasumber

Ketika menemani anak berkegiatan dan bermain dengan buku, guru bertugas menyediakan informasi berkaitan dengan buku yang akan dijadikan bahan pembelajaran. Guru dapat mengajak anak membahas gambar pada sampul buku dan mengungkit rasa ingin tahu anak, mengaitkannya dengan pengalaman mereka, dan menyesuaikannya dengan konteks lokal dan kemampuan anak.

Dalam Bab II buku ini tercantum berbagai pilihan kegiatan yang dapat menginspirasi guru untuk menjadi narasumber yang berdaya dan menyenangkan. Besar harapan bahwa target materi tercapai, dan anak-anak pun mendapatkan pengetahuan, wawasan, keterampilan, serta kegembiraan.

Gambar 1.6 Ibu guru membacakan cerita
Sumber: Ni Ekawati/TK Bintang Permata Denpasar Bali, 2021

2. Memberikan Bantuan dan Bimbingan

Ketika bermain dengan buku, kadang anak-anak menghadapi kesulitan dan meminta bantuan guru atau teman sekelas. Dalam situasi seperti itu, perhatikan terlebih dahulu apakah anak benar-benar memerlukan bantuan atau sekadar belum tahu caranya, atau bahkan sekadar ingin diperhatikan.

Misalnya, ketika anak mengalami kesulitan mengambil buku di rak yang cukup tinggi, secara cepat guru perlu memutuskan untuk memilih:

a. mengambilkan buku tersebut secara langsung;
b. mengangkat anak agar dia bisa meraih buku yang diinginkan; ataupun
c. memberikan petunjuk agar anak bisa mengambilnya sendiri.

Guru bisa memberikan stimulasi seperti "Apa yang perlu kamu lakukan agar bisa mengambil buku itu?"

Umumnya anak senang memanjat atau menaiki sesuatu. Dalam berbagai kesempatan, mereka menaiki atau memanjat, bahkan kadang mengabaikan aspek keselamatan. Pengetahuan dan keterampilan tentang keselamatan dasar ini bisa diajarkan ketika anak sedang bermain.

3. Menjadi Fasilitator

Selain mendampingi anak berkegiatan dan bermain berbasis buku, guru sebagai fasilitator bertugas menciptakan lingkungan belajar dan bermain yang hangat dan ramah. Ketika guru bersikap kurang antusias, anak pun akan merasakan dan kemudian bersikap serupa. Oleh karena itu, jadilah guru yang selalu menghadirkan suasana positif. Dengan begitu anak akan menirunya dan segera membagikan suasana positif yang sama.

Mungkin saja guru sedang dalam situasi yang tidak nyaman--guru juga manusia. Meskipun demikian, suasana positif itu dibangun, bukan dicari. Dalam situasi sulit sekalipun, upayakan untuk membangun suasana positif di kelas, dan dalam waktu singkat semua warga kelas akan saling berbalas keceriaan. Guru pun akan terbawa ke dalam keceriaan yang sama.

Guru dapat menginspirasi anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain berbasis buku melalui pertanyaan-pertanyaan semacam ini.

- “Mau bermain apa kita hari ini?”
- “Lihat, di antara dua buku ini, mana yang menurut kalian lebih menarik?”
- “Ayo kita amati gambar dalam buku ini. Apakah kalian melihat semut? Apakah ruang kelas dalam buku ini sama dengan kelas kita?”
- “Adakah yang pernah melihat bunga seperti yang ada di dalam buku ini?”

Kegiatan maupun pertanyaan dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah, minat anak, dan fasilitas yang tersedia. Guru dapat menciptakan berbagai variasi kegiatan bersama buku.

Suasana positif itu dibangun, bukan dicari.

Buku-buku bagus dan menarik sudah dipertimbangkan dan ditemukan. Lantas, bagaimana agar kegiatan berbasis buku tetap diminati dan ditunggu-tunggu?

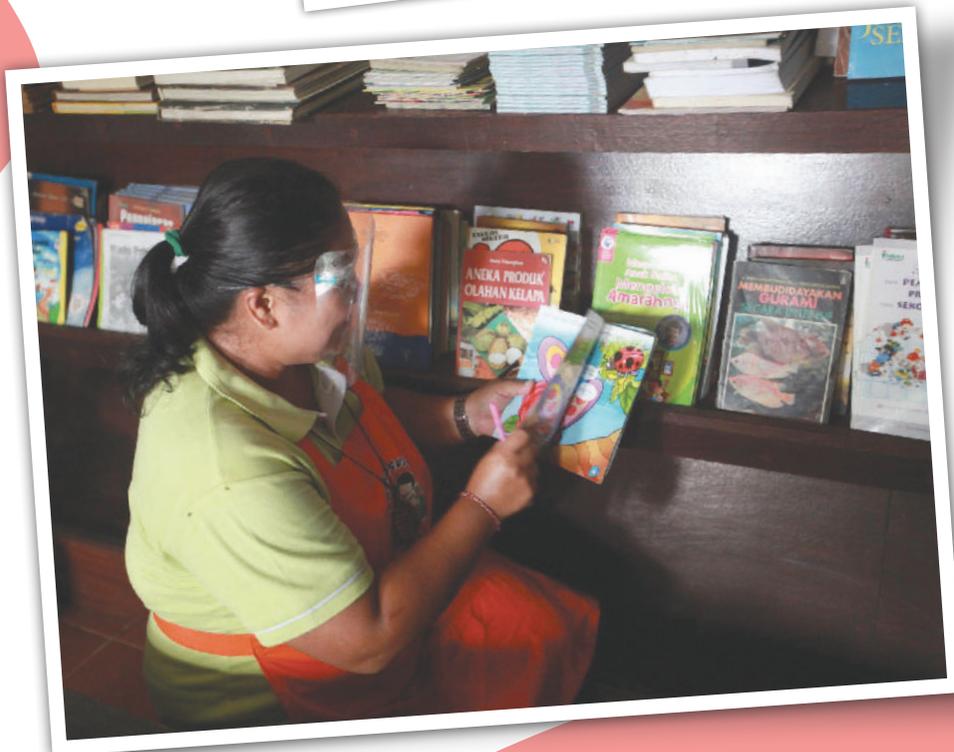
Berikut ini cara yang sebaiknya dilakukan dan dihindari oleh guru ketika berkegiatan dengan buku.

Lakukan	Hindari
Menikmati proses bersama anak dalam mencapai target buku yang dibaca	Memasang target terlalu tinggi untuk anak, misalnya sekian buku per minggu
Melakukan satu atau dua kegiatan saja per pertemuan	Melakukan kegiatan terlalu banyak dalam sekali waktu
Menyemangati anak rajin membaca tanpa kegiatan yang menarik	Mendampingi dan memandu anak berkegiatan dengan buku
Memprioritaskan buku yang disukai anak terlebih dulu	Memilihkan buku dengan amanat atau nilai moral yang sulit dipahami
Membuat kegiatan yang mudah diikuti	Membuat kegiatan yang terlalu rumit
Membuat kegiatan bersama buku secara bervariasi (membaca bersama, membaca mandiri, atau berkelompok)	Melakukan kegiatan bersama buku secara monoton
Memilih judul buku yang akan dijadikan sumber kegiatan bersama anak	Membatasi anak untuk memilih atau merundingkan buku sesuai minat mereka
....	....

Aku rela dipenjara asalkan bersama buku karena dengan buku aku bebas.

(Mohammad Hatta)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Belajar dan Bermain Berbasis Buku
Penulis: Arleen Amidjaja, Anna Farida Kurniasari, Ni Ekawati
ISBN: 978-602-244-562-3

Merancang dan Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran Berbasis Buku

Sumber: Ni Ekawati/TK Taman Agustus Tabanan Bali, 2021

BAB 2

Mendekatkan buku dalam keseharian anak merupakan tugas bersama orang tua dan guru. Pada saat yang sama, buku yang bagus memberikan peluang eksplorasi dan inspirasi untuk berbagai kegiatan. Oleh karenanya, berkegiatan dengan berbasis buku perlu dirancang dan dilaksanakan dengan baik. Untuk mendapatkan manfaat yang optimal dari kegiatan, guru bisa melakukan tahapan sebagai berikut.

A. Persiapan

Jika aku punya waktu enam jam untuk menebang sebuah pohon, akan kugunakan jam yang pertama untuk menajamkan kapak

"Give me six hours to chop down a tree and I will spend the first four sharpening the axe."

— *Abraham Lincoln*

Persiapan amat penting dalam melakukan segala hal. Demikian pula dalam kegiatan pembelajaran berbasis buku. Persiapan menunjukkan profesionalisme sekaligus antusiasme. Berikut ini adalah beberapa langkah awal yang perlu dilakukan oleh guru.

1. Memastikan buku tidak memuat kekerasan fisik maupun psikis, SARA, intoleransi, dan pornografi. Buku yang dipilih tidak memuat pendapat yang memberi pengaruh buruk pada anak, atau konsep yang menyimpang dari norma kesantunan. Guru juga perlu memastikan bahwa buku yang dipilih memuat materi yang cocok dan menyenangkan untuk anak.
2. Memastikan ketersediaan buku di dalam kelas dengan meletakkan aneka buku di beberapa tempat yang mudah dijangkau anak. Tujuannya adalah menghadirkan pesan bahwa buku ada di mana-mana dan buku adalah sesuatu yang erat dengan kehidupan sehari-hari.
3. Memastikan bahwa buku-buku tersebut aman untuk anak. Perlu diperhatikan jenis penjilidan buku, terutama yang menggunakan kawat. Yang juga perlu diwaspadai adalah apakah ada bagian buku, terutama di bagian sudut atau ujung, terlalu tajam untuk anak.
4. Membiasakan anak untuk merawat buku dengan cara menjaga kebersihan buku, tidak melipat buku, tidak merobek buku, dan tidak mencoret-coret buku. Guru dapat membuat peraturan kelas yang disepakati bersama anak, misalnya buku yang sudah selesai digunakan harap ditutup dengan baik dan dikembalikan ke tempatnya.

Gambar 2.1 Anak-anak berkreasi menggunakan kardus bekas
Sumber: Ni Ekawati/ TK Taman Agustus Tabanan Bali, 2021

Tip Agar Anak Tidak Merobek Buku

Tanya: Anakku suka merobek buku cerita. Apa yang harus kulakukan?

Jawab: Simpanlah kertas-kertas bekas dengan berbagai tekstur, ketebalan, dan warna seperti kertas bekas bungkus kado, kertas bekas dokumen, kertas bekas bungkus makanan, dan lainnya. Siapkan sesi khusus merobek kertas-kertas itu.

Mungkin mereka akan berseru, “Hore! Merobek kertas!”

Anak-anak boleh merobek kertas dengan irama cepat atau lambat. Ajak mereka memperhatikan perbedaan bunyi yang dihasilkan. Dengan kegiatan seperti ini, keinginan anak untuk merobek buku akan terpuaskan dan perlahan anak akan sadar bahwa ada kertas-kertas yang boleh dirobek dan ada kertas kertas yang tidak boleh dirobek, misalnya buku.

Tanya: Jika anakku merobek buku cerita, aku harus bagaimana?

Jawab: Tidak perlu memarahi atau menghukumnya. Cukup jelaskan kembali kepadanya bahwa ada kertas yang boleh dirobek dan ada yang tidak. Tawarkan apakah dia ingin merobek kertas-kertas lagi. Ajak anak untuk ikut memperbaiki buku yang dirobeknya dan sampaikan bahwa dengan memperbaiki buku, dia sudah merawat buku. Jangan lupa, ucapkan terima kasih kepadanya.

5. Mengupayakan agar selalu ada buku di dalam tas. Dengan begitu, anak-anak termotivasi untuk meniru, dan cepat atau lambat mereka akan terbiasa membawa buku di dalam tas. Pesan yang hendak disampaikan adalah bahwa buku merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.
6. Mengisi lembar perencanaan sebelum menggunakan sebuah buku sebagai sumber berkegiatan. Lembar perencanaan dapat dilihat di Bab 4.1. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran berbasis buku dilaksanakan dengan persiapan matang.

B. Sebelum Membaca Buku

Gambar 2.2 Guru menunjukkan sampul buku cerita
Sumber: Ni Ekawati/TK Taman Agustus Tabanan Bali, 2021

> Ruangan tanpa buku ibarat tubuh tak berjiwa.
>
> *A room without books is like a body without a soul.* -- Cicero

Banyak hal yang dapat dilakukan sebelum sebuah buku mulai dibaca. Kegiatan sebelum membaca bertujuan membuat anak lebih mengerti isi buku. Lebih dari itu, kegiatan ini ditujukan untuk membuat mereka lebih dekat dengan buku dan membangun hubungan pribadi anak dengan buku. Dengan demikian, anak akan menikmati kegiatan yang berkaitan dengan buku.

Berikut ini beberapa kegiatan yang dapat dipilih, disesuaikan dengan situasi sekolah, kebutuhan anak, dan jenis buku yang tersedia.

1. Memperhatikan sampul buku. Mintalah anak untuk menyebutkan hal yang menarik perhatiannya pada sampul buku. Setelah itu, minta mereka menyebutkan hal-hal lain yang ada pada sampul. Tujuan kegiatan ini tidak semata-mata meminta anak menyebutkan semua benda secara lengkap, tetapi membangun dialog tentang buku dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapat.

   Contoh
   - Lihat, Ibu punya buku ini. Mari kita lihat sampulnya bersama. Ada apa di sana?
   - Selain itu ada apa lagi?
   - Bagian mana/benda apa yang paling menarik?

2. Mengetahui judul buku. Bacakan judul buku dan tanyakan apakah ada yang tahu artinya. Tujuan kegiatan ini adalah agar anak membuat hubungan antara

gambar pada sampul dan judul buku. Dengan demikian, anak dia dapat mulai memperkirakan isi buku yang akan dibaca.

Contoh
- Buku ini judulnya __________. Apa, ya, artinya?
- Apakah kalian pernah mendengar kata ini? Di mana? Kapan?
- Jika mendengar kata (judul), kita jadi ingat kata apa lagi?

3. Mengetahui penulis dan ilustrator buku. Beritahukan pada anak siapa yang menulis dan mengilustrasikan buku. Informasi tambahan tentang penulis dan ilustrator dari sumber lain dapat juga disampaikan kepada anak.

   Contoh
   - Penulis buku ini adalah (nama penulis). Ibu pernah membaca bahwa penulis ini lahir di (tempat) dan dia ternyata punya hobi (hobi penulis). Ilustrator atau yang menggambar di buku ini adalah (nama illustrator). Dia ternyata pernah belajar di (sekolah/kota) dan suka menggambar sejak kecil. Siapa di sini yang juga suka menggambar?

4. Menebak tokoh di dalam buku. Minta anak menebak, misalnya jika dilihat dari sampul buku, siapa tokoh di dalam cerita. Bila pada buku ada lebih dari satu tokoh, anak dapat menebak juga yang mana tokoh utamanya.

   Contoh
   - Mari kita lihat lagi sampul buku ini. Kira-kira siapa tokoh di dalam cerita yang akan kita baca ini?
   - Lihat ada banyak tokoh di sampul buku ini. Ada (tokoh A), ada (tokoh B), ada (tokoh C). Nah, kira-kira siapa yang akan jadi tokoh utamanya, ya?

5. Menebak apa yang akan terjadi. Minta anak menebak kejadian yang akan menimpa para tokoh di buku, apakah kejadiannya akan seru, mendebarkan, menyenangkan, atau justru menyedihkan.

   Contoh
   - Siapa yang mau menebak, kira-kira apa yang akan terjadi pada (tokoh A)?
   - Lalu, apa yang kira-kira akan dilakukan oleh (tokoh A, atau tokoh B)?

6. Menampilkan properti/alat peraga/kostum/makanan, dll. (bila ada) yang berhubungan dengan buku. Ibu/bapak guru dapat membawa benda atau mengenakan sesuatu (topi/selendang, dll) yang berhubungan dengan cerita di buku untuk dibandingkan dengan benda-benda yang ada di dalam cerita. Anak-anak juga bisa diajak membahas fungsi benda tersebut.

Contoh

- Lihat, Ibu/Bapak juga punya sebuah (benda) dan di sampul buku ini juga ada sebuah (benda). Apa kesamaan kedua (benda) ini? Apa perbedaannya? Apakah kalian juga punya (benda) di rumah? Apakah kamu kalian sering menggunakannya? Untuk apa?
- Lihat, (tokoh A) di buku mengenakan ______ (misalnya selendang). Hari ini Ibu/Bapak juga mengenakannya. Apa, ya, guna selendang ini?

7. Menyiapkan suasana yang sesuai dengan tema atau latar cerita. Bila memungkinkan tambahkan sesuatu di ruang kelas untuk membentuk suasana baru yang serasi dengan cerita. Selain menyegarkan suasana, penambahan ini membuat anak lebih siap menerima cerita.

   Contoh

   - Misalnya cerita dalam buku terjadi pada malam hari. Guru dapat menempelkan beberapa bintang dari kertas emas pada dinding atau menggantungkannya di langit-langit.
   - Tanyakan kepada anak, "Coba lihat ruang kelas kita hari ini. Apa yang berbeda?

C. Saat Membaca Buku

> Buku adalah keajaiban unik yang dapat dibawa ke mana saja
>
> *Books are a uniquely portable magic.*
>
> — Stephen King, On Writing: A Memoir of the Craft

Banyak kegiatan yang dapat dilakukan saat buku sedang dibacakan. Tujuannya adalah untuk memperkaya pengalaman anak dan membuat mereka lebih menikmati proses membaca buku.

Berikut ini beberapa pilihan kegiatan yang dapat disesuaikan dengan situasi sekolah, kebutuhan anak, dan jenis buku yang tersedia.

1. Menggunakan efek suara tambahan. Pada dasarnya, membacakan buku untuk anak dengan suara jelas dan intonasi tepat itu sudah cukup. Namun demikian, kadang ada dialog pada cerita yang dapat dibuat lebih hidup bila guru menggunakan suara berbeda atau membuat bunyi tambahan. Gunakan efek suara ini secukupnya sehingga tidak mengalihkan perhatian anak dari ceritanya.

Contoh

- Saat tokoh di buku adalah hewan tertentu, sesekali guru dapat menirukan bunyi hewan tersebut dan anak-anak diminta untuk menirukannya.
- Saat ada kejadian tertentu yang mengeluarkan suara, seperti barang jatuh, pintu dibuka atau ditutup, dan petir, bunyi dapat dibuat dengan mulut atau dengan bantuan benda tertentu. Anak-anak dapat bergiliran membuat bunyi tersebut.

2. Menggunakan boneka atau gambar tokoh dari berbagai jenis media. Guru dapat menggunakan boneka, boneka tangan, atau boneka jari agar gambaran tokoh di dalam buku lebih kuat. Guru juga bisa menggunakan gambar tokoh yang dicetak atau digambar dengan tangan kemudian dibuat seperti wayang. Dapat juga menggunakan berbagai benda seperti botol, bola, batu dan lainnya. Anak-anak dapat diminta memegang tokoh dan melakukan adegan yang terjadi di dalam cerita.

   Contoh

   - Saat ada tokoh dalam cerita melakukan dialog atau interaksi—misalnya bergandengan tangan atau menolong tokoh lain—anak bisa memeragakannya dengan boneka tadi.

3. Berhenti di tengah cerita untuk menanyakan apa yang akan terjadi selanjutnya. Minta anak-anak menebak kejadian selanjutnya. Tujuannya bukan untuk mencari siapa yang dapat menebak dengan tepat, tetapi untuk membuka imajinasi dan wawasan anak bahwa ada begitu banyak kemungkinan.

   Contoh

   - Nah, sampai di sini, Ibu/Bapak ingin bertanya dulu, kira-kira setelah ini apa yang akan terjadi, ya?
   - Apakah (tokoh A) akan berhasil?
   - Apakah (tokoh B) akan (melakukan sesuatu)? Jika (tokoh A) mengalami________, kira-kira bagaimana perasaannya?
   - Tadi (tokoh A) melakukan_______, kira-kira apa yang akan terjadi pada (tokoh B)?

4. Berhenti di tengah cerita untuk melakukan kegiatan/permainan. Saat buku baru pertama kali dibacakan, sebaiknya guru membacakannya terlebih dulu hingga selesai. Dengan begitu, anak menangkap garis besar cerita dan agar semangat membaca tidak hilang di tengah jalan.

   Setelah buku dibacakan untuk kedua atau ketiga kalinya, guru bisa berhenti di tengah bacaan untuk mengajak anak berdiskusi atau melakukan kegiatan.

   Tujuannya bukan mencontoh persis apa yang terjad di dalam buku, tetapi mengeksplorasi dan mencoba sesuatu yang baru.

Contoh

- Saat tokoh di buku melakukan permainan tertentu, misalnya petak umpet atau membuat layang-layang, anak-anak dapat melakukan hal yang sama.
- Saat tokoh di buku membuat sesuatu, anak-anak dapat mencoba membuatnya dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan.

5. Membaca bergantian. Untuk anak-anak yang sudah bisa membaca mandiri, membaca secara estafet atau bergantian dapat dilakukan. Pilihlah buku yang sudah beberapa kali dibaca, sehingga cerita dan kalimatnya tidak asing bagi anak-anak.

   Contoh

   - Mari duduk membentuk lingkaran karena kita akan membaca buku secara bergiliran. Siapa yang akan mulai? Setelah membaca satu kalimat, berikan buku kepada teman yang duduk di sebelah kiri untuk dilanjutkan.

D. Setelah Membaca Buku

> Buku adalah teman yang paling setia
>
> *(There is no friend as loyal as a book.)*
>
> – Ernest Hemingway

Setiap buku yang kita baca meninggalkan jejak di dalam diri kita dalam waktu yang lama. Setelah kita membaca kata terakhir dan menutup bukunya, ada sesuatu yang tak akan pernah pergi dari diri kita. Hal yang sama akan terjadi pada anak-anak.

Ada berbagai kegiatan yang dapat dilakukan setelah anak-anak selesai membaca buku. Tujuan kegiatan ini untuk memperkaya pengalaman dan membuat anak-anak lebih menikmati kegiatan membaca kemudian tumbuh menjadi pencinta buku.

Berikut ini beberapa pilihan kegiatan yang dapat disesuaikan dengan situasi sekolah, kebutuhan anak, dan jenis buku yang tersedia.

1. Mendiskusikan tokoh. Kegiatan bisa diawali dengan membahas penampilan fisik tokoh, tetapi yang lebih penting adalah menggali keadaan emosi tokoh dan hubungan antara tokoh satu dengan lainnya.

   Contoh

   - Siapa tokoh yang paling kamu sukai? Mengapa?
   - Mengapa (tokoh A) melakukan__________?

- Siapa tokoh yang menurutmu paling mirip denganmu? Apa saja kesamaannya?
- Apakah (tokoh A) berubah? Seperti apa dia di awal cerita dan seperti apa dia di akhir cerita?

2. Mendiskusikan latar. Dengan mencermati tempat cerita terjadi, anak akan lebih peka bahwa ada relasi erat di antara dirinya dengan lingkungan sekitarnya.

   Contoh
   - Di mana cerita ini terjadi?
   - Tempat mana di dalam buku yang paling kalian sukai? Mengapa?
   - Jika cerita ini terjadi di (tempat lain), kira-kira apa yang akan terjadi?

3. Mendiskusikan alur cerita. Alur cerita adalah hal-hal yang terjadi di awal, di tengah, dan di akhir cerita. Sebagian besar cerita mengandung masalah, klimaks, dan penyelesaiannya. Diskusi alur tidak bertujuan untuk membuat anak menghafal cerita, tetapi belajar menyadari adanya urutan kejadian, sebab akibat, dan masalah yang terselesaikan. Kegiatan ini merupakan tahap awal sebelum anak dapat menceritakan kembali sebuah cerita.

   Contoh
   - Apa yang terjadi di awal cerita?
   - Adegan/kejadian mana yang paling kamu suka? Mengapa?
   - Masalah apa yang dialami (tokoh A)?
   - Bagaimana dia menyelesaikan masalahnya? Apa yang terjadi di akhir cerita?

4. Menceritakan kembali. Minta anak untuk menceritakan kembali cerita dengan kata-katanya sendiri. Tujuan kegiatan ini adalah untuk melatih anak untuk menyimak, menangkap, dan mencerna pesan yang disampaikan di dalam cerita. Dengan begitu, anak memiliki kesempatan untuk berlatih memilah dan menata pikiran secara sederhana, sehingga kemudian mampu untuk mengekspresikan pendapatnya. Untuk tahap awal, anak dapat diminta untuk menceritakan bagian tertentu dari sebuah cerita terlebih dulu, tidak langsung keseluruhan cerita.

   Contoh
   - Nah, kita sudah membaca bukunya. Sekarang siapa yang ingat apa saja yang terjadi dalam cerita tadi?
   - Tadi di buku, yang bercerita adalah (tokoh A). Kira kira seperti apa ceritanya bila yang bercerita adalah (tokoh B), ya?

5. Memberikan akhir cerita yang berbeda. Dengan meminta anak memikirkan akhir cerita yang berbeda, anak akan merasa dirinya memiliki peran penting. Ini adalah tahap awal dari tumbuhnya kemampuan dan rasa percaya diri untuk

menulis kelak. Tujuan kegiatan ini tidak untuk mencari akhir cerita yang lebih baik, tetapi membangun kesadaran anak bahwa ada banyak kemungkinan akhir cerita yang dapat ditemukan oleh anak.

Contoh
- Jika (tokoh A) tidak melakukan (sesuatu) tadi, kira-kira apa lagi yang dapat dia lakukan?
- Jika (kejadian A) tidak terjadi, kira-kira seperti apa akhir ceritanya?
- Jika (tokoh B) tidak pergi ke (tempat), kira-kira seperti apa akhir ceritanya?
- Jika (tokoh A) tidak bertemu dengan (tokoh B), apa kira-kira yang akan terjadi?

6. Memberikan lanjutan cerita. Minta anak untuk melanjutkan cerita. Tujuan kegiatan ini tidak untuk mencari versi cerita mana yang terbaik, tetapi membangun kesadaran, menumbuhkan kemampuan, dan rasa percaya diri anak untuk berkreasi atas beragam situasi dan kemungkinan yang ditawarkan dalam sebuah cerita.

Contoh
- Jika cerita ini berlanjut ke keesokan harinya, apa yang akan (tokoh A) lakukan?
- Setelah (waktu, misalnya satu tahun) sudah berlalu, kira-kira apa yang dilakukan (tokoh A). Kira-kira, di mana (tokoh A) berada?
- Setelah ini, menurutmu, (tokoh A) akan bertemu dengan siapa?

E. Kegiatan lain di Kelas yang Berhubungan dengan Buku

Buku adalah impian yang dapat kaugenggam.

(A book is a dream you hold in your hand)

\- Neil Gaiman

Selain membaca, ada banyak kegiatan berbasis buku yang dapat dilakukan di kelas. Tujuan dari kegiatan-kegiatan ini adalah untuk lebih mendekatkan anak pada buku dan membuat anak semakin nyaman berada di dalam dunia literasi.

Berikut ini beberapa pilihan kegiatan yang dapat disesuaikan dengan situasi sekolah, kebutuhan anak, dan jenis buku yang tersedia.

1. Menggambar sesuatu yang berhubungan dengan cerita. Anak dapat menggambar antara lain: tokoh cerita, latar (tempat dan waktu terjadinya cerita), serta adegan ataupun benda yang ada di dalam cerita. Tujuan kegiatan ini tidak untuk mencontoh atau mereproduksi gambar yang ada di buku. Anak bebas menginterpretasikan dan berkreasi dengan gambarnya. Dari aktivitas ini, akan terlihat bahwa setiap anak memiliki fokus yang berbeda.

   Contoh
   - Di buku ini ada banyak benda. Gambarlah benda yang menurut kalian paling menarik. Kalian bebas memberi warna dan hiasan.
   - Pilihlah tokoh yang paling kalian sukai. Gambarlah tokoh itu. Kalian bebas menggambar tokoh itu sedang melakukan apa dan sedang berada di mana.
   - Pemandangan mana yang paling kalian sukai dari buku ini? Coba buatlah gambarnya. Kalian tidak harus menggambarnya secara persis, ya. Misalnya, kalian boleh menggambar hutan sesuai keinginan kalian sendiri.

Gambar 2.3 Anak-anak menggambar
Sumber: Ni Ekawati/TK Taman Agustus Tabanan Bali, 2021

2. Membuat sesuatu yang berhubungan dengan cerita. Di dalam cerita, mungkin ada benda yang dapat dibuat oleh anak. Dengan membuat benda tersebut, anak akan merasa lebih dekat dengan tokoh yang ada di dalam cerita. Tujuan kegiatan ini tidak untuk menilai hasil karya yang paling baik. Melalui pembuatan karya, anak akan belajar mengenai proses dalam bekerja dan tidak langsung pada hasil akhirnya.

   Contoh
   - Kalian ingat di dalam cerita (tokoh A) tadi punya (benda, misalnya tas). Mari kita coba membuat tas dari kertas atau bekas kemasan makanan.
   - Tadi di dalam cerita, (tokoh A) makan (makanan, misalnya roti tangkup). Kita boleh membuat roti tangkup sendiri.
   - Di dalam cerita, kita melihat ada banyak ikan. Kalian boleh membuat ikan dari bahan-bahan ini sebanyak-banyaknya (sediakan material lepasan/ *loose parts* seperti tutup botol, kerang, pom-pom, kancing, ranting, dsb).

3. Memerankan adegan di dalam buku. Dalam bermain peran, anak tidak harus memerankan seluruh cerita. Mereka bisa memilih adegan yang paling menarik. Drama singkat dapat dilakukan di kelas dengan properti sederhana. Jika kondisi memungkinkan, kegiatan ini dapat dipentaskan dengan kostum dan properti yang lebih lengkap. Pemilihan pemeran bisa dengan cara sukarela atau bisa juga dengan cara diundi. Drama yang paling sederhana bisa berupa dialog singkat antara guru dengan satu anak saja. Setelah anak-anak merasa nyaman untuk bermain drama, drama dapat dibuat lebih panjang dan melibatkan lebih banyak anak. Sebagai variasi bisa juga digunakan boneka atau boneka tangan yang dapat digerakkan dengan anak yang mengucapkan dialognya.

   Contoh
   - Nah, sekarang ibu akan jadi (tokoh A). Siapa yang mau jadi (tokoh B)?
   - Hari ini siapa yang mau jadi (tokoh A), (tokoh B), dan (tokoh C)? Bagaimana bila kita berlatih dulu sebelum tampil di depan teman-teman?
   - Ibu sudah menuliskan nama semua tokoh di kertas-kertas di mangkuk ini. Mari masing-masing ambil satu. Setelah itu kita akan berperan jadi tokoh yang namanya tertulis di kertas yang kalian peroleh.

4. Menyanyi. Cari dan nyanyikan lagu yang berhubungan dengan cerita.

   Contoh
   - Tadi kita sudah membaca cerita tentang (hewan A, misalnya burung), Ibu punya lagu tentang burung juga, seperti ini. Bagaimana jika kita belajar menyanyikannya?
   - (Putar/nyanyikan lagu, misalnya Burung Kutilang).
   - Tadi kita membaca cerita tentang (topik A, misalnya buah-buahan). Siapa yang bisa menyanyikan lagu (misalnya Pepaya Mangga Pi*sang Jambu*)? Mari kita nyanyikan bersama.

5. Menari. Cari lagu yang berhubungan dengan cerita atau lagu apa pun untuk mengiringi anak-anak untuk menari. Gerakan bisa mengikuti tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita atau gerakan bebas.

   Contoh
   - Tadi kita sudah membaca cerita tentang (benda A, misalnya pohon di tepi pantai). Sekarang Ibu akan memutarkan musik dan kita semua akan menari. Kita akan berpura-pura menjadi pohon yang ditiup angin di tepi pantai.
   - Cerita tentang (benda A, misalnya kupu-kupu) tadi bagus, ya? Sekarang kita akan menjadi kupu-kupu yang menari di antara bunga-bunga. Mari kita coba kepakkan tangan seolah kita punya sayap.

Gambar 2.4 Anak-anak menari di kebun
Sumber: Ni Ekawati/TK Taman Agustus Tabanan Bali, 2021

6. Membuat puisi/syair yang berhubungan dengan cerita. Jika anak sudah mampu menulis, mereka dapat diminta untuk menuliskan sebuah puisi atau syair pendek yang memuat kata-kata tertentu yang didapatkan dari cerita. Guru dapat memperkenalkan struktur puisinya terlebih dahulu, misalnya empat baris per bait. Sebagai awal latihan, puisi satu bait sudah cukup. Setelah anak-anak terbiasa menulis, jumlah bait dapat ditambah. Penggunaan rima tidak diharuskan, tetapi perlahan-lahan dapat diperkenalkan kepada anak, terutama bila buku cerita yang dibaca berima.

   Contoh
   - Tadi di cerita (tokoh A) melihat banyak (misalnya bintang di langit). Mari sekarang kita mencoba buat puisi tentang bintang.
   - Siapa yang suka cerita tentang (topik A, misalnya bunga) ini? Bagaimana bila sekarang kita akan membuat puisi tentang bunga?

7. Mengaitkan muatan STEAM yang ada pada buku. Di dalam buku cerita dapat ditemukan banyak hal yang dapat dihubungkan dengan sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika. Penjelasan terperinci mengenai penerapan STEAM bisa dibaca di Buku-4.

   Contoh
   - Mana yang lebih banyak dalam gambar ini, benda mati atau makhluk hidup?
   - Coba kita perhatikan langit dalam gambar ini. Apakah menurut kalian hujan akan turun? Mengapa kalian berpendapat demikian?
   - Di mana lagi kalian biasa melihat gambar bunga seperti ini? (guru menunjukkan motif batik)

8. Mengaitkan aspek sosial budaya yang ada pada buku.

   Contoh
   - Menurut kalian, mengapa anak dalam gambar ini tinggal di gerobak?
   - Mengapa orang memakai pakaian khusus dalam acara ini? (Gambar acara tradisional)

- Coba ceritakan apa yang membedakan kebiasaan tokoh A dan tokoh B ketika hendak makan.

9. Membawa buku dan menceritakan isinya. Minta anak untuk membawa salah satu buku yang dimilikinya untuk ditunjukkan kepada teman-temannya. Saat pertama kali melakukan kegiatan ini, anak cukup diminta menyebutkan judul buku, pengarang, ilustrator, dan satu atau dua kalimat singkat tentang buku. Setelah anak terbiasa, mereka dapat diminta untuk bercerita atau berpendapat tentang buku yang dibawanya kemudian mendiskusikannya bersama dengan teman-temannya. Setelah itu, berikan waktu pada anak-anak untuk saling melihat/meminjam buku. Guru juga bisa mengajak anak memilih salah satu buku untuk dibacakan di kelas.

   Contoh
   - Nanti setelah pulang, pilih salah satu buku cerita yang ada di rumah untuk dibawa besok. Masukkan ke dalam tas supaya tidak lupa, ya.
   - Siapa hari ini yang membawa buku? Ada yang ingin menunjukkan bukunya kepada teman-teman? Apa judulnya? Siapa penulisnya?
   - Apakah ada yang mau bukunya Ibu bacakan?
   - Anak yang tidak mempunyai buku atau lupa membawanya bisa ikut membaca bersama teman.

10. Memanfaatkan artikel/berita di majalah atau internet yang setema dengan cerita di buku. Artikel atau berita semacam ini boleh diperlihatkan atau diceritakan kepada anak-anak. Ada baiknya bila ibu/bapak guru menyimpan kliping atau tautan artikel dan berita yang topiknya cocok untuk anak-anak.

    Contoh
    - Buku yang sedang dibaca mengandung kegiatan gotong royong atau bekerja sama. Guru dapat mencari berita di surat kabar, misalnya tentang banjir kemudian mendiskusikan upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah banjir.
    - Buku yang sedang dibaca menampilkan (benda A, misalnya bola). Guru dapat mencari berita di surat kabar tentang pertandingan olahraga dan mengajak anak membandingkan alat olahraga yang digunakan. Ajak anak mencermati apakah bola yang digunakan sama dengan yang ada di buku atau apakah jumlah pemainnya sama, misalnya.

11. Mengundi buku untuk dibaca. Buku dapat dinomori (dengan menempelkan kertas dengan sedikit selotip pada sampul). Siapkan gulungan kertas kecil bertuliskan nomor sesuai jumlah buku. Minta salah satu anak mengambil undian untuk menentukan buku yang akan dibaca selanjutnya. Setelah satu buku selesai dibaca, tanyakan kepada anak apakah mereka ingin mengambil nomor lagi. Biasanya anak-anak akan bersemangat untuk membaca buku yang

lain. Setelah membaca kurang lebih tiga buku, kegiatan dapat dihentikan. Sampaikan bahwa anak tidak perlu kecewa karena minggu depan kegiatan serupa akan dilakukan kembali.

Contoh

- Lihat, di sampul buku-buku ini ada nomornya! Mari kita tata sesuai urutan nomornya, dari kecil sampai besar. Nah, di dalam wadah ini ada kertas-kertas kecil yang di dalamnya ada nomornya. Siapa yang mau mengambil nomor lebih dulu?
- Oh, nomor 5! Mana, ya, buku nomor 5? Mari kita ambil untuk dibaca.
- Apakah ada yang mau ambil nomor lagi? Kira-kira nomor berapa yang akan diambil, ya? Oh, ternyata nomor 3! Mari kita ambil buku nomor 3 untuk dibaca.

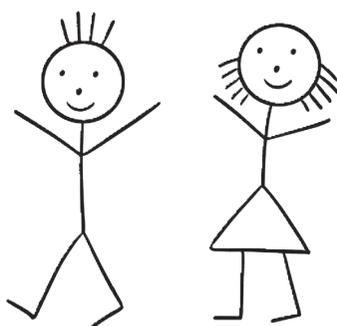
12. Mencari jejak buku. Untuk menambah kegembiraan, buku yang akan dibaca dapat disembunyikan di suatu tempat. Berikan kertas berisikan petunjuk kepada anak. Pastikan bahwa petunjuk pertama mengarah pada petunjuk berikutnya dan petunjuk yang paling akhir mengarah pada tempat buku disembunyikan. Saat melakukan kegiatan ini pertama kali, jumlah petunjuk yang disebarkan cukup tiga atau empat dan lingkupnya hanya di dalam ruang kelas. Untuk kali berikutnya, jumlah petunjuk dapat diperbanyak dan disembunyikan di berbagai lokasi di seluruh sekolah.

    Contoh

    - Buku disembunyikan di laci guru. Petunjuk pada kertas pertama berupa tulisan, misalnya, "Lihat di dekat jendela." Anak-anak menuju jendela dan menemukan secarik kertas yang lain. Salah satu anak membaca petunjuk yang kedua yang berisi tulisan, "Lihat di di atas meja Bu Guru." Anak-anak menuju meja guru dan menemukan secarik kertas berisi tulisan "Lihat di depan pintu kelas." Anak-anak menuju tempat yang disebutkan dan menemukan secarik kertas lagi. Begitu seterusnya sampai mereka menemukan kertas petunjuk terakhir bertuliskan, "Lihat di laci kanan meja Bu Guru." Di sanalah buku ditemukan. Hore! Berhasil!

13. Membuat buku sendiri. Saat membuat buku sendiri, anak menjadi tahu bagian-bagian buku, mulai dari sampul, halaman judul, halaman isi, hingga sampul belakang. Buku yang dibuat dapat berupa buku sederhana tanpa alur cerita, misalnya buku tentang buah-buahan. Setiap halaman berisi gambar buah tanpa kata-kata sama sekali. Barulah setelah anak-anak bisa menulis, dapat dibuat buku buah yang di setiap halamannya dituliskan nama dan warna atau rasa buah itu. Bisa juga membuat buku tanpa kata-kata yang berisi gambar anggota keluarga masing-masing. Baru setelah anak dapat menulis, dapat ditambahkan nama masing-masing anggota keluarga dan keterangan lainnya.

Setelah anak-anak lebih siap, mereka dapat membuat buku dengan dirinya sendiri sebagai tokoh satu-satunya, misalnya menggambarkan kegiatannya sehari-hari. Setelah itu, anak bisa mencoba membuat buku dengan cerita sederhana dengan tokoh lebih dari satu.

Tujuan kegiatan ini bukan mencari anak yang paling pandai menggambar, tetapi melatih alur berpikir secara runtut. Gambar disesuaikan dengan kemampuan anak, dimulai dengan tingkat detail yang sederhana semacam *stick figure* atau manusia korek api seperti ini.

Gambar 2.5 Tokoh sederhana

Cara membuat bukunya mudah, bahannya pun sederhana.

Siapkan tiga lembar kertas yang dilipat dua. Jilid di bagian tengahnya dengan dijahit atau dijilid menggunakan stapler. Anak akan mendapatkan buku dengan dua belas halaman berikut sampul. Jumlah halaman boleh ditambah secara bertahap. Minta anak menuliskan nama sebagai penulis buku di bagian sampul. Mereka juga bisa menuliskan biodata singkat di sampul belakang. Bagi anak yang baru mengenal aksara dan belum bisa menulis, dapat membubuhkan inisial namanya. Anak juga dapat menempelkan foto dirinya di halaman paling belakang. Ini akan menjadi pengalaman yang membanggakan. Wow, penulis buku!

Contoh

- Hari ini kita akan membuat buku tentang sekolah kita. Gambar apa saja yang ada di sekolah kita ini, misalnya kursi, meja, buku, pensil, penggaris, tanaman di pot, atau apa saja. Jangan lupa, gambar juga diri kalian sendiri dan Ibu/Bapak Guru.
- Sekarang kita buat buku tentang kegiatan sehari-hari dari bangun pagi sampai tidur malam nanti. Jadikan diri kalian sebagai tokohnya. Apa saja yang kalian lakukan?
- Mari kita buat buku tentang liburan kemarin. Apakah kalian mengunjungi suatu tempat atau keluarga? Apa saja yang kalian lakukan selama liburan?

14. Membuat cerita bersama. Cerita bisa dibuat secara lisan. Anak-anak bercerita bergiliran, lalu guru mencatatnya, dan membacakan keseluruhan cerita. Cerita juga dapat dibuat secara tertulis dalam satu buku atau selembar kertas. Anak bergiliran menggambar atau menulis pada kertas yang sama kemudian menghasilkan buku cerita bersama. Kegiatan ini dapat dilakukan setelah anak-anak beberapa kali melakukan kegiatan membuat buku sendiri.

    Contoh

    - Anak-anak, hari ini kita akan bekerja sama membuat buku petualangan. Kemarin kalian masing-masing membuat satu buku dari awal sampai akhir. Hari ini satu buku akan dibuat oleh banyak penulis. Mari membuat kelompok beranggota tiga. Pilih dulu tokoh di dalam buku dan cerita masing-masing. Setelah selesai menulis atau menggambar, berikan buku kepada teman di sebelah kanan untuk dilanjutkan. Tunggulah dengan sabar dan tetap tersenyum, ya.
    - Dalam kesempatan lain, anak-anak dapat diminta untuk menggambar masing-masing dan hasilnya dijilid untuk dijadikan buku karya bersama.

15. Membereskan buku. Ajaklah anak untuk membereskan buku berdasarkan jenis buku atau tema tertentu. Saat anak pertama kali melakukan aktivitas ini, jumlah buku yang harus dibereskan sebaiknya tak lebih dari 20 buku. Jumlah buku dapat ditambah sesuai perkembangan anak. Jika anak tertarik pada satu buku tertentu, kegiatan membereskan buku dapat dihentikan sejenak dan guru menemani anak membaca buku tersebut.

    Contoh

    - Siapa yang mau membantu Ibu membereskan buku-buku ini? Letakkan buku berhalaman lunak (*cloth book*) di sini. Di mana sebaiknya kita letakkan buku yang berhalaman keras (*board book*), ya? Buku dengan sampul jenis lain kita letakkan di mana, ya?
    - Mari kita bereskan buku-buku ini. Di sebelah sini untuk buku yang tokohnya hewan, di sini untuk buku yang tokohnya manusia, dan di sini untuk buku yang tokohnya bukan hewan dan bukan manusia. Terima kasih sudah membantu, ya.
    - Bagaimana jika kita bereskan buku-buku ini menurut nama penulisnya? Di sini untuk buku yang nama penulisnya diawali huruf A-E. Di mana kita letakkan buku yang nama penulisnya diawali huruf F-J? Demikian seterusnya.
    - Bagaimana caranya agar buku mudah ditemukan ketika hendak dibaca? Bagaimana jika disusun seperti ini? Letakkan buku seperti ini (posisi buku berdiri atau vertikal) letak sampul ada di bagian depan.

16. Bermain perpustakaan. Beberapa anak dapat mengambil peran sebagai pustakawan/pustakawati, sementara yang lain dapat menjadi peminjam. Ini

kesempatan yang tepat bagi anak untuk menyadari pentingnya merawat buku dan tanggung jawab mengembalikan buku tepat waktu dalam keadaan baik.

Contoh

- Siapa yang mau bertugas menjadi pustakawan dan pustakawati? Apa yang biasa dilakukan oleh petugas perpustakaan? Oh... benar, menjaga buku. Lantas apa lagi? Sekarang siapa yang mau datang ke perpustakaan untuk meminjam buku? Apa yang perlu kalian katakan ketika hendak meminjam buku? Wah, nama peminjam dicatat di mana, ya, oleh petugas perpustakaan? Menurut kalian, mengapa nama peminjam buku perlu dicatat?

17. Membandingkan beberapa cerita. Pilihlah dua buku cerita, misalnya yang mengandung kemiripan atau bertema sama maupun yang sangat berbeda atau bertolak belakang untuk dibandingkan. Kegiatan ini dilaksanakan untuk melatih daya analisis anak. Setelah melakukan kegiatan ini beberapa kali, buku yang dibandingkan bisa lebih dari dua.

    Contoh

    - Buku ini tentang (tema A, misalnya hewan-hewan di peternakan) dan buku yang ini tentang (tema B, misalnya hewan-hewan di kebun binatang). Mari kita lihat apa saja yang sama dan apa yang beda dalam kedua buku ini.
    - Setelah membaca (cerita A, misalnya tentang anak yang sakit) dan (cerita B, misalnya tentang pesta ulang tahun), coba kita bandingan perasaan tokoh-tokoh di dalam ceritanya. Dalam cerita mana tokoh merasa sedih? Dalam cerita mana tokoh bergembira?

18. Menggabungkan cerita. Dua cerita atau lebih bisa digabungkan menjadi satu cerita yang baru. Guru bisa memulai dengan dua cerita yang tokohnya mirip (misalnya sama-sama kelinci). Setelah melakukan kegiatan ini beberapa kali, guru bisa menggunakan buku dengan tokoh berbeda dan meminta anak mencari cara menggabungkan cerita-cerita tersebut. Penggabungan cerita juga dilakukan dengan memasukkan tokoh dari satu cerita ke dalam cerita yang lain.

    Contoh

    - Buku yang pertama kita baca bercerita tentang (cerita A, misalnya tentang hari pertama masuk sekolah) dan yang kedua tentang (cerita B, misalnya tentang pergi ke kebun binatang). Kira-kira lucu tidak bila hewan-hewan di kebun binatang ikut datang ke sekolah dan belajar bersama murid-murid? Kira-kira apa yang terjadi?
    - Sekarang kita coba menggabungkan dua cerita ini. Misalnya buku pertama tentang kelinci kecil dan buku kedua tentang pengalaman pergi ke dokter gigi. Kira-kira apakah kelinci kecil pernah sakit gigi? Apa yang dimakan kelinci sehari-hari? Bagaimana reaksi dokter gigi bila ada kelinci yang

datang dengan gigi berlubang? Bila kelinci atau hewan lain sakit, siapa yang akan mengobati?

19. Membaca beberapa buku dengan tema yang sama. Buku-buku dengan tema sama atau mirip dapat dibacakan di hari yang sama. Mulailah dengan dua atau tiga buku dulu. Saat anak sudah lebih memiliki ketahanan atau rentang konsentrasi yang cukup untuk membaca lebih lama, jumlah buku bisa ditambah.

    Contoh
    - Lihat, Ibu punya dua buku tentang (tema A, misalnya kisah petualangan). Mari kita baca dan bandingkan. Buku mana yang lebih seru, ya?
    - Ini hari khusus untuk membaca buku tentang (benda A, misalnya pesawat terbang). Coba perhatikan koleksi buku di kelas kita. Cari semua yang bergambar pesawat terbang. Setelah kita baca, nanti kita lihat apakah ada persamaan di antara cerita-cerita ini. Kita bandingkan juga pesawat terbang yang ada dalam buku-buku ini.

20. Bermain pura-pura. Permainan ini biasanya sangat digemari anak, menyerupai drama, tetapi bentuknya lebih bebas dan anak tidak harus mengikuti adegan yang ada di dalam buku. Buku atau cerita hanya menjadi pemberi ide. Permainan bisa mengikuti profesi tokoh yang dibahas di dalam cerita atau mengikuti latar cerita.

    Contoh
    - Tadi kita sudah membaca (cerita A, misalnya cerita tentang seorang anak yang pergi ke dokter). Bagaimana jika kita bermain pura-pura? Siapa yang mau jadi dokter dan siapa yang ingin jadi pasiennya?
    - Cerita tentang (kejadian A, misalnya tentang perjalanan dengan kereta api) tadi menarik, bukan? Sekarang kita pura-pura naik kereta api. Kita bariskan dulu bangku-bangku kita agar memanjang seperti kereta api. Siapa yang ingin jadi masinis? Siapa yang ingin jadi kondektur?

Gambar 2.6 Anak-anak bermain peran
Sumber: Ni Ekawati/ TK Bintang Permata Denpasar, Bali, 2021

Berikut ini beberapa ide bermain pura-pura untuk dipilih sesuai dengan buku yang tersedia.

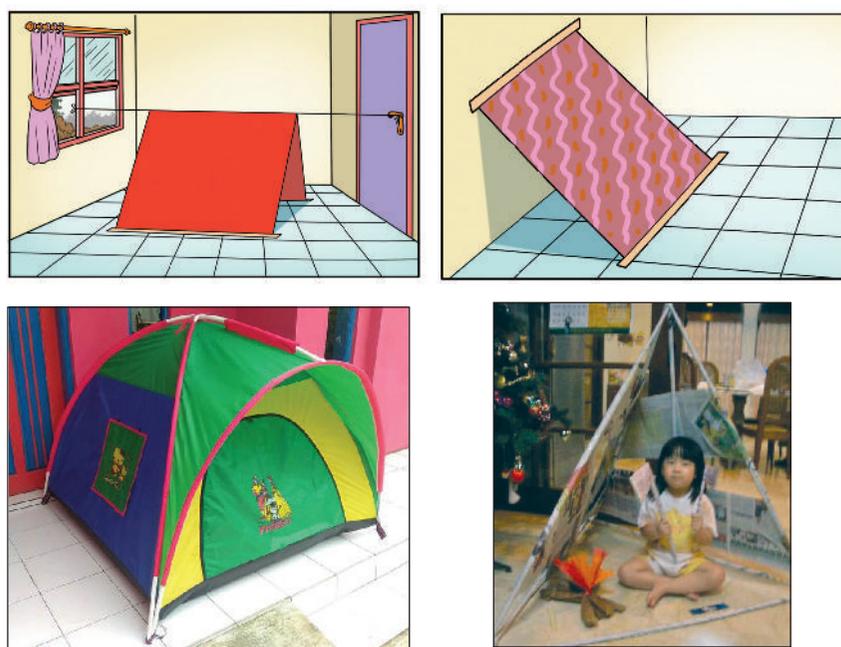
Jika buku dengan tema tertentu tidak tersedia pun, permainan ini tetap dapat dilakukan.

Tema buku	Permainan	Keterangan
Sekolah	Jadi guru dan murid	Anak-anak bergantian menjadi guru, sementara guru dan anak-anak lain berpura-pura menjadi murid.
Pasar, tempat belanja	Berjualan	Anak-anak dapat bergantian menjadi penjual dan pembeli. Sebagai alat pembayaran dapat digunakan kancing, biji-bijian, atau uang kertas buatan anak. Barang yang pura-pura diperjualbelikan adalah alat tulis, buku, boneka, sapu tangan, dan lainnya. Anak-anak bisa dibekali tas/kantung belanja sebagai pengingat bahwa setiap pergi berbelanja, mereka harus membawa tas sendiri demi menghindari penggunaan kantung plastik.
Menabung	Bank	Anak ada yang menjadi petugas bank, ada yang menjadi nasabah yang akan menabung.
Pantai, laut, pelayaran	Berlayar	Letakkan kain yang cukup besar di lantai. Kain dianggap sebagai perahu dan lantai yang tidak ditutupi kain dianggap laut. Anak-anak duduk di kain, salah satu menjadi nahkoda yang memegang piring kertas sebagai kendali. Anak lain menjadi penunjuk arah yang memegang teropong dari kertas yang digulung atau bahan lain. Misi mereka adalah mencari pulau terdekat. Ada juga anak yang bertugas memancing ikan untuk dimakan selama perjalanan. Sesekali penunjuk arah akan menemukan pulau dan arah perahu harus diubah menuju pulau.
Berkemah	Tinggal di pulau	Permainan ini bisa dijadikan sebagai kelanjutan permainan berlayar atau permainan terpisah. Dikisahkan anak-anak terdampar di sebuah pulau. Mereka mendirikan kemah lalu mulai mencari makanan. Ada yang menemukan pohon untuk dipetik buahnya, ada yang mencari kepiting di pantai atau ikan di laut, ada yang mencari jamur di hutan, dan sebagainya. Selanjutnya, anak-anak mencoba menulis kata *tolong* di pasir (yaitu lantai) dengan menyusun benda jadi berbentuk huruf, siapa tahu ada helikopter yang terbang di atas pulau.

Tema buku	Permainan	Keterangan
Hewan	Jadi hewan, jadi peternak	Anak-anak berpura-pura menjadi berbagai hewan. Ada pula anak yang berpura-pura jadi peternak dan berkeliling untuk memberi makan dan merawat ternaknya. Ada serigala yang mengganggu ayam atau domba, ataupun ada anjing yang membantu peternak menjaga peternakan.
Pertanian	Jadi petani	Anak-anak menjadi petani dan mempraktikkan siklus tanam, mulai dari menyiapkan tanah, menanam benih, merawat tanaman (mengairi, memupuk, membasmi hama), sampai waktu panen.
	Jadi tumbuhan	Anak-anak berpura-pura jadi tumbuhan. Salah satu dan mereka menjadi matahari yang berkeliling memberikan sinarnya. Ada juga anak yang menjadi hujan, sementara anak yang lain menjadi pemelihara tumbuhan yang menanam dan merawat tanaman, serta memberinya pupuk. Ada kalanya hujan tidak datang, jadi sang pemelihara harus menyirami tanaman. Ada tumbuhan yang tidak mendapat cukup sinar matahari atau air sehingga jadi layu (anak membungkukkan tubuhnya) dan harus ditolong. Ada tumbuhan yang berbunga dan ada yang berbuah. Dalam kegiatan ini, anak-anak bergembira sambil belajar bagian-bagian tumbuhan dan siklus hidup tumbuhan.
Makanan	Juru masak di warung atau restoran	Ada yang anak jadi tukang masak, pelayan restoran, pengunjung restoran, ada juga yang memesan makanan dari rumah, dan ada petugas yang mengantarkan makanan ke rumah.
Hutan	Berkemah di hutan atau tinggal di gua	Anak-anak berkemah di hutan. Sebagian anak harus mencari makanan seperti mencari buah (hati-hati, mungkin ada buah yang beracun!), mencari sumber air, dan menangkap hewan untuk dimasak. Ada anak yang menemukan sarang lebah untuk diambil madunya (tetapi mereka harus hati-hati jangan sampai diserang lebah). Saat malam hari harus ada yang bergantian berjaga karena agar kemah tidak didatangi binatang buas (Lihat tip tentang "kemah").

Tema buku	Permainan	Keterangan
Bintang, luar angkasa	Jadi astronaut	Anak-anak menjadi astronaut dan tinggal di dalam pesawat luar angkasa. Dari dalam pesawat terlihat bumi dan planet-planet lain. Setelah pesawat mendarat di bulan (atau di planet lain), anak-anak keluar untuk mengumpulkan sampel batu.
Fantasi	Jadi makhluk luar angkasa	Anak-anak dapat berpura-pura menjadi makhluk luar angkasa yang berbicara dalam bahasa lain, berjalan dengan cara lain, dan makan makanan yang berbeda. Apakah makhluk luar angkasa dapat saling membaca pikiran? Apakah mereka bisa terbang atau menghilang?
Musik	Jadi penyanyi atau pemain musik	Anak-anak dapat bergantian menjadi penyanyi dan pemain musik. Gunakan alat musik sederhana seperti gendang kecil atau kerincingan. Anak-anak juga dapat menggunakan alat musik yang dibuat sendiri (lihat tip tentang "alat musik").

Tips tentang Kemah

Ada banyak cara untuk membuat kemah di dalam kelas. Cara termudah tentu menggunakan kemah plastik yang dijual di toko-toko. Namun, kain dan tali atau kertas koran pun dapat digunakan untuk membuat kemah.

Gambar 2.7 Berbagai contoh kemah
Sumber: Arleen A., 2020.

Tip tentang Alat Musik

Banyak jenis alat musik yang dapat dibuat sendiri seperti marakas yang dibuat dari *toilet paper roll* atau botol plastik bekas yang diisi dengan sedikit beras atau kacang hijau, drum dari karton atau kaleng bekas, gelas yang diisi air, bahkan tutup panci.

Gambar 2.8 Berbagai contoh alat musik buatan sendiri

21. Mengadakan acara temu muka dengan penulis dan ilustrator. Hubungi penulis atau ilustrator buku anak untuk menjadi pembicara tamu baik secara *offline* atau luring (*online*). Sebelum sesi pertemuan, ajak anak-anak membaca buku karya penulis atau ilustrator tersebut dan menyiapkan pertanyaan. Sebagai alternatif, jika pertemuan tidak bisa diadakan, dampingi anak-anak untuk melakukan korespondensi (melalui surat atau surei) secara berkelompok atau sekelas sekaligus dengan penulis atau ilustrator tersebut.

    Berikut beberapa pertanyaan yang dapat ditanyakan kepada penulis.

    - Sejak kapan Kakak mulai menulis?
    - Apa yang membuat Kakak ingin menjadi penulis?
    - Apa saja hal yang menyenangkan sebagai penulis?
    - Apa saja kesulitan menjadi penulis?
    - Jika ingin jadi penulis, saya harus bagaimana?
    - Dari mana ide awal untuk menulis cerita ini?
    - Mengapa cerita ini berakhir seperti ini?
    - Mengapa tokoh dalam cerita melakukan___________?

Berikut beberapa pertanyaan yang dapat ditanyakan kepada ilustrator.

- Sejak kapan Kakak menjadi ilustrator buku anak?
- Apakah Kakak memang pintar menggambar sejak kecil atau pintar menggambar karena berlatih?
- Gambar di buku ini digambar dengan manual atau dengan komputer?
- Berapa jam sehari Kakak menggambar? Apakah tangan Kakak tidak pegal?
- Untuk mengilustrasikan sebuah cerita, apakah Kakak harus menyukai ceritanya?

Contoh

- Anak-anak, nanti siang akan ada tamu istimewa yang akan datang berkunjung. Dia adalah penulis buku __________ yang sudah pernah kita baca ini. Coba kita baca sekali lagi, setelah itu kita pikirkan pertanyaan untuk ditanyakan ke Kakak Penulis, ya.
- Anak-anak, ini sudah hadir Kak ___________ Sekarang kita dengarkan dulu cerita Kak _________, ya. Setelah itu baru kita bisa bertanya.
- Anak-anak, Kak _____________ yang menulis buku ___________ sudah bersedia menjadi sahabat pena kita. Mari kita tulis surat untuk Kak ___________ dan kita kirimkan (via pos atau surei).

F. Kegiatan di Luar Kelas dan Hal Lain yang Berhubungan dengan Buku

Semakin banyak membaca, semakin banyak hal yang akan kau ketahui.

Semakin banyak yang kau pelajari, semakin banyak tempat yang kau kunjungi.

(The more that you read, the more things you will know. The more that you learn, the more places you'll go.)

– Dr. Seuss

Jika memungkinkan, rencanakanlah karyawisata yang berhubungan dengan buku bersama anak-anak. Usahakan selalu mencari cara agar buku menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Berikut beberapa pilihan yang dapat dilakukan.

1. Karyawisata ke perpustakaan. Anak-anak dapat diajak berkunjung ke perpustakaan atau taman bacaan di luar sekolah. Setelah tiba di sana, anak-anak diminta mengamati suasana dan koleksi bukunya. Pilih tempat yang nyaman untuk dikunjungi. Bila memungkinkan, minta pengurus perpustakaan/taman bacaan untuk menyiapkan sedikit acara seperti *story telling*, membaca nyaring, atau mendongeng. Karyawisata ini bertujuan membuat anak semakin yakin bahwa perpustakaan adalah tempat yang berisi begitu banyak kebahagiaan.

2. Boneka (atau mainan kesayangan lainnya) menginap di perpustakaan. Anak-anak dapat diminta untuk meninggalkan boneka atau mainan kesayangan lainnya (mobil-mobilan, misalnya) di perpustakaan. Permainan bisa dilakukan di perpustakaan sekolah atau perpustakaan umum (bila disetujui oleh pustakawan). Setelah anak-anak meninggalkan perpustakaan, pustakawan atau guru mulai mencarikan buku untuk boneka dan mainan. Jika kamera tersedia, guru atau petugas perpustakaan dapat memotret boneka yang seolah sedang membaca buku tersebut. Keesokan harinya, anak-anak dapat membawa pulang boneka dan mainan serta meminjam buku yang sudah "dipilih" oleh boneka dan mainan mereka. Di rumah, anak-anak diminta membacakan buku tersebut pada boneka atau mainan mereka.
3. Mengunjungi pameran buku. Sebelum mengunjungi pameran buku, sebaiknya guru mencari informasi tentang acara yang akan berlangsung di sana. Biasanya, setiap penerbit akan mendatangkan penulis untuk diwawancarai atau mengadakan acara pembacaan buku. Jika memungkinkan, waktu berkunjung anak-anak bisa disesuaikan dengan acara bincang penulis atau ilustrator buku anak.
4. Mengunjungi toko buku. Saat anak-anak mengunjungi toko buku, ajak mereka berkeliling dari satu area ke area lain (area fiksi, nonfiksi, buku agama, buku hobi, buku motivasi, dll.) baru setelahnya berhenti di area buku anak. Di area buku anak, anak-anak bisa melihat berbagai jenis buku berdasarkan format (*board book, soft book*, dll.), membandingkan berbagai jenis buku berdasarkan tema, dan membedakan buku cerita dan buku aktivitas. Bila anak dibekali uang untuk membeli buku, anak dapat dipandu untuk memilih dan membeli buku.
5. Mengunjungi tempat yang disebut di dalam cerita. Tempat-tempat yang disebut di dalam cerita, seperti, misalnya, kebun binatang, pantai, pertokoan, pasar, bank, pabrik, rumah makan, pusat olahraga dan lain-lain dapat dijadikan tempat kunjungan karyawisata. Beberapa tempat perlu diteliti dulu apakah aman untuk anak-anak. Anak juga bisa mengeksplorasi lingkungan sekitar sehingga anak dapat menemukan kaitan dengan cerita.
6. Buku sebagai bentuk apresiasi (hadiah). Bila ada kesempatan untuk memberikan hadiah, misalnya saat ada perlombaan tertentu di sekolah atau saat anak berulang tahun, biasakan memberikan buku sebagai hadiah. Tujuannya adalah memberikan pesan yang mengaitkan buku dengan sesuatu yang positif.
7. Dua buku seminggu dari perpustakaan. Mintalah anak untuk meminjam minimal dua buku dari perpustakaan setiap minggunya untuk dibaca di rumah bersama orang tua. Setelah membaca, anak dibantu orang tua mengisi daftar baca seperti di bawah ini.

No.	Tanggal Membaca	Judul Buku	Nama Pengarang dan Ilustrator	Nama Tokoh Utama di Dalam Cerita	Yang kusuka dari Cerita ini

Gambar 2.9 Anak-anak menata buku
Sumber: Ni Ekawati/TK Taman Agustus Tabanan Bali, 2021

G. Tip untuk guru dan orang tua

Setiap orang menjadi guru, setiap rumah menjadi sekolah.

- Ki Hadjar Dewantara

Beberapa Tip untuk Guru

1. Upayakan agar selalu ada buku di tas guru, sekaligus usahakan agar anak-anak "menangkap basah" guru sedang membaca. Saat anak melihat bahwa buku adalah bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan seorang guru, akan lebih mudah bagi anak untuk menjadikan buku sebagai bagian dari hidupnya juga.
2. Buat rencana tetapi beri pilihan. Rencana sangat membantu pelaksanaan kegiatan. Meski demikian, anak akan lebih antusias bila diberi pilihan. Setiap orang akan lebih suka melakukan sesuatu yang dipilihnya sendiri dan bukan yang dipaksakan kepadanya.

3. Ajak anak untuk terbiasa berpikir. Saat bertanya pada anak, gunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang membuat anak berpikir. Misalnya, selain pertanyaan yang jawabannya dapat langsung terlihat di buku--seperti siapa nama tokoh, apa warna baju tokoh--tanyakan juga pertanyaan yang memerlukan proses berpikir atau proses empati, misalnya, “Apa yang kira-kira akan dilakukan tokoh? Mengapa dia melakukannya? Bagaimana perasaannya? dll.).
4. Hadirkan isi cerita dalam kehidupan anak-anak sebagai bagian dari pembelajaran. Membawa bagian-bagian tertentu dalam cerita ke dalam kegiatan bermain anak akan membantu anak mengingat cerita, mendapatkan pengalaman, dan membangun kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap). Misalnya, setelah membaca buku tentang makanan sehat, anak diajak merancang menu apa yang akan dibawa sebagai bekal esok hari.
5. Nikmati prosesnya. Jangan terpaku pada hasil akhir. Misalnya, saat anak melakukan kegiatan (seperti menceritakan kembali sebuah cerita atau membuat sesuatu), fokuslah pada prosesnya. Apakah mereka berusaha? Apakah mereka keluar dari zona nyaman? Yang terutama, apakah mereka menikmati proses itu? Itu semua jauh lebih penting daripada hasil akhir. Jika kita secara konsisten berfokus pada memperbaiki proses, hasil akhir akan tercapai dengan sendirinya.
6. Simpan “sampah”. Sebelum membuang sesuatu yang sepertinya hanya “sampah”, pikirkan kegunaan-kegunaan lain yang mungkin bisa diperoleh. Beberapa benda bekas ternyata bisa berguna, contohnya: kardus penggulung, kertas bekas kado, kertas karton bekas undangan, pita bekas, botol bekas, atau koran bekas. Simpan secukupnya, tidak perlu terlalu banyak. Satu sampai dua kardus (misalnya kardus bekas mi instan) pun cukup.

Gambar 2.10 Kumpulan barang bekas yang berguna
Sumber: Arleen A.

7. Kaitkan cerita dengan kehidupan sehari-hari atau dengan berita dan peristiwa yang sedang terjadi. Misalnya saat anak membaca cerita tentang kehidupan petani, tunjukkan dan ceritakan artikel mengenai sistem irigasi. Saat anak membaca cerita tentang hewan, tunjukkan dan ceritakan artikel tentang usaha melindungi hewan yang akan punah.

8. Cerita dalam buku dapat menjadi dasar pemilihan dan dan pelaksanaan proyek, misalnya buku tentang tanaman bisa menjadi inspirasi proyek menanam dan merawat tanaman dalam pot-pot dari barang bekas.

Gambar 2.11 Anak merawat tanaman
Sumber: Ni Ekawati/TK Bintang Permata Denpasar, 2021

9. Ada banyak sumber cerita anak yang dapat diakses gratis. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut.

    - Aplikasi iJak dan iPusnas.
      https://literacycloud.org/
      https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/pustaka/buku/
      https://bobo.grid.id/
      https://budi.kemdikbud.go.id/

10. Perbanyak perbendaharaan buku yang dibaca. Jangan hanya membaca buku yang akan digunakan sebagai bahan pelajaran di kelas. Setiap ada kesempatan membaca buku anak (dan buku dewasa), manfaatkan kesempatan itu. Buku yang belum akan digunakan di kelas bisa berguna, memperkaya wawasan, dan memperbanyak ide kegiatan di kemudian hari. Jadilah orang yang bingung saat diminta rekomendasi buku (anak maupun dewasa) karena terlalu banyak. Jangan menjadi orang yang bingung karena tidak mengetahui buku untuk direkomendasikan.

Beberapa Tip untuk Orang Tua

1. Mulailah sedini mungkin. Walaupun manusia adalah makhluk dengan akal budi tertinggi, bayi manusia dilahirkan sebelum perkembangan otaknya optimal karena jalan lahir yang sempit. Proses perkembangan otak dilanjutkan di luar kandungan. Buktinya, bayi kuda hanya membutuhkan waktu satu hari untuk bisa berjalan sementara manusia membutuhkan waktu kurang lebih satu tahun. Oleh karena bayi manusia lahir dengan otak yang jauh dari sempurna, maka enam tahun pertama kehidupan manusia menjadi sangat penting. Pada masa inilah otak berkembang dengan pesat. Semua stimulasi yang diberikan pada masa ini berpengaruh pada optimal atau tidaknya perkembangan otak.

Membaca pada bayi adalah cara paling murah, mudah, dan ampuh untuk memberikan stimulasi yang baik pada otak anak. Dengan demikian, mulailah membacakan sesuatu untuk anak sejak di dalam kandungan atau selambat-lambatnya setelah anak lahir.

2. Konsistensi jangka panjang adalah hal yang terpenting. Hal ini berlaku dalam segala hal, misalnya berolahraga. Berolahraga selama lima jam hari ini kemudian setelah itu tidak pernah lagi akan sia-sia. Sama halnya dengan membaca pada anak. Tidak ada gunanya membaca pada anak selama lima jam hari ini kemudian setelah itu tidak pernah lagi. Lima belas menit sehari cukup asalkan dilakukan secara rutin dan konsisten dalam jangka waktu panjang.
3. Buatlah buku orang tua dan buku anak-anak selalu tersedia di setiap bagian rumah: di kamar tidur, di ruang keluarga, di ruang makan, dan di mana saja. Secara khusus, letakkan buku-buku anak di tempat yang mudah dijangkau. Jadikan buku sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.
4. Selalu ada buku di tas bunda. Bacalah sekali lagi kutipan dari Maria Montessori di awal subbab ini. Ingatlah bahwa anak-anak selalu memperhatikan dan menyerap semua yang dilakukan dan dikatakan orang dewasa di sekitarnya, terutama orang tuanya. Bila orang tua dekat dengan buku, otomatis anak akan dekat dengan buku. Dengan selalu membawa buku di dalam tas, kita dapat memanfaatkan waktu-waktu tunggu di mana pun seperti waktu macet, waktu antre, waktu menunggu di ruang dokter, dll.

H. Asesmen atas Capaian Pembelajaran

Karena cerita yang baik adalah hak asasi dari setiap anak

(Because good stories are the birthright of every child).

- Arleen A.

Setiap kegiatan tentu mengandung pembelajaran untuk dicapai. Secara singkat, Capaian Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini terdiri dari tiga aspek, yaitu.

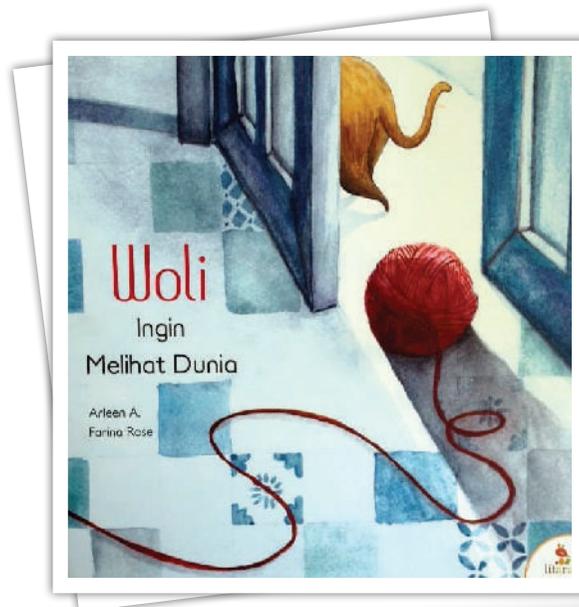
- Agama dan akhlak
- Jati diri
- Dasar-Dasar Literasi dan STEAM

Pembahasan detail atas Capaian Pembelajaran ini dapat dibaca di buku satu.

Di dalam bab berikutnya, berbagai kegiatan akan disertai dengan simbol-simbol di atas untuk menunjukkan Capaian Pembelajaran kegiatan tersebut.

Mohon diingat bahwa anak tidak harus mencapai semua capaian di dalam satu kegiatan. Kegiatan dapat dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kondisi sekolah, kebutuhan anak, dan ketersediaan buku.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Belajar dan Bermain Berbasis Buku
Penulis: Arleen Amidjaja, Anna Farida Kurniasari, Ni Ekawati
ISBN: 978-602-244-562-3

Contoh Desain Konsep dan Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Berbasis Buku

Sumber: Arleen A., 2020

BAB 3

A. Woli Ingin Melihat Dunia

Buku ini dapat diakses pada tautan berikut.

https://literacycloud.org/stories/349-woli-wants-to-see-the-world/

Tujuan pembelajaran dari buku ini adalah sebagai berikut.

	Nilai Agama dan Budi Pekerti Anak mengetahui cara menjadi teman yang baik. Anak mau menolong teman yang membutuhkan bantuan
	Jati Diri Anak mengenali pancaindra dan kegunaannya. Anak mempunyai keinginan dan tahu bahwa dia harus berusaha mencapainya. Anak sadar bahwa dalam mencapai keinginannya, ia akan menghadapi banyak halangan, tetapi ia tidak boleh putus asa.
	Dasar-Dasar Literasi dan STEAM Anak mengerti yang diinginkan Woli dan halangan yang dihadapinya. Anak mengenali benda-benda yang ada di dalam buku. Anak tahu tentang pancaindra dan kegunaannya. Anak ingin tahu akhir cerita Woli. Anak membuat karya-karya berdasarkan cerita Woli.

Sebelum Membaca Buku

Berikut ini adalah contoh pertanyaan yang bisa disampaikan kepada anak-anak sebelum membaca buku.

1. Memperhatikan Sampul Buku

Pertanyaan	Contoh jawaban
Gambar apa saja yang ada di sampul buku ini?	Gambar kucing, benang, pintu, dan lantai.
Bagian tubuh mana dari kucing yang terlihat? Mengapa hanya bagian itu yang terlihat? Apa yang sedang dilakukan kucing itu?	Bagian belakang dan ekornya. Kucing sedang keluar sehingga bagian tubuhnya yang lain tertutup pintu. Kucing sedang berjalan keluar pintu.
Siapa saja tokoh di dalam cerita ini?	Benang, dan kucing. (Ada kemungkinan anak tidak tahu bahwa karakter utama di dalam buku ini adalah segulung benang. Ini hal yang sengaja “disembunyikan” sampai anak membaca isi ceritanya).
Kira-kira siapa nama si Kucing?	Pus. Mungkin anak anak akan menjawab “Woli” karena pada tahap ini anak belum tahu bahwa “Woli” adalah nama si Benang.

Sebagai catatan, tujuan utama kegiatan ini bukan meminta anak menjawab seperti jawaban pada tabel. Pertanyaan diajukan untuk memicu rasa ingin tahu anak. Anak-anak bisa saja mengejutkan guru dengan jawaban-jawaban lain. Berikan apresiasi pada jawaban mereka.

2. Mengetahui Judul Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa judul buku ini?	Woli Ingin Melihat Dunia
Melihat dunia itu artinya apa?	Berjalan-jalan Bertualang
Jika kita melihat sesuatu, pancaindra apa yang kita gunakan?	Mata
Apakah benar kita hanya dapat mengetahui sesuatu hanya dengan mata? lalu indra apalagi yang dapat kita gunakan untuk mengetahui sesuatu?	Ini kesempatan bagi guru untuk menjelaskan bahwa kita membutuhkan semua indra untuk memahami dunia.

3. Mengeksplorasi Pancaindra

Alat yang dibutuhkan:

- Kantung yang tidak transparan (bisa sarung bantal)
- Beberapa benda sederhana seperti, bola, sendok, kertas, karet gelang dll.
- Kain untuk menutup mata

Cara:

- Dengan mata tertutup, biarkan anak mengambil benda dari dalam kantung. Minta anak menebak benda apa yang dipegangnya.
- Akhiri permainan dengan mengatakan bahwa untuk melihat dunia, kita membutuhkan semua pancaindera kita, bukan hanya mata.
- Alternatif permainan: Anak-anak ditutup matanya, kemudian diminta mencicipi makanan atau minuman dengan berbagai rasa dan menebaknya.

4. Mengetahui Nama Penulis dan Ilustrator Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Lihat, ada dua nama di sampul buku ini. Siapakah mereka?	Penulis dan ilustrator.
Yang mana nama penulisnya?	Arleen A. Sampaikan kepada anak bahwa biasanya yang disebut lebih dulu adalah nama penulis buku.

Kegiatan ini bisa dilanjutkan dengan menyebutkan fakta menarik mengenai penulis dan ilustrator.

Contoh: Ibu baca di situs milik penulis buku ini, tertulis bahwa dia sudah menulis lebih dari 300 buku. Menurut kalian, berapa lama waktu yang digunakan untuk menulis 300 buku itu?

Ibu menemukan gambar-gambar lain yang dibuat oleh ilustrator buku ini. Menurut kalian, gambar mana yang lebih menarik?

4. Menebak Isi Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Coba kita lihat lagi sampul bukunya. Kira-kira siapa tokoh utama di dalam cerita ini?	Benang. Besar kemungkinan anak akan menjawab "Kucing". Bukan masalah. Di akhir cerita, guru dapat bertanya ulang, siapa tokoh utama dalam cerita ini.
Kira-kira apa yang akan terjadi pada si Kucing?	Kucing akan bermain dengan benang. Kucing akan pergi berjalan-jalan. Kedua jawaban ini benar karena memang kucing juga ikut berjalan-jalan melihat dunia. Di akhir cerita, anak dapat ditanya lagi, "Selain kucing, siapa lagi yang akan melihat dunia?"
Kira-kira apa yang akan terjadi pada gulungan benang?	Benang akan dimainkan oleh kucing.
Pernahkah kalian berjalan-jalan? Coba ceritakan tentang pengalaman kalian berjalan-jalan!	Aku pernah jalan-jalan ke ke kebun binatang. Di sana ada kucing juga. Aku juga lihat buaya, burung, bebek, gajah, dan harimau. Ada banyak sekali binatang yang ada di dalam kandang. Dst.... (berikan anak keleluasaan untuk bercerita).

Saat Membaca Buku

Saat buku dibaca pertama kali, bacalah dari awal hingga akhir supaya anak mendengarkan keseluruhan cerita tanpa interupsi. Ketika anak sudah lebih mengenal ceritanya, diskusi tentang buku atau kegiatan lain dapat diselipkan.

Di bawah ini beberapa contoh bahan diskusi untuk setiap halaman.

Guru tidak perlu berhenti di setiap halaman untuk berdiskusi. Guru cukup membahas beberapa halaman yang menarik perhatian anak atau dianggap penting untuk dieksplorasi.

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
01	Lihat ada wadah berisi benang. Ada berapa gulung benang di dalamnya? Apa saja warna benang-benang itu?	Empat Biru, ungu, dan merah
02 03	Jadi nama kucing ini siapa? Menurutmu Pus ada di mana? Apakah kamu sering pergi ke pasar? Menurut kalian, apa yang bisa dilakukan orang di pasar? Apa saja yang dijual orang di pasar?	Pus Pasar Ya/tidak Menjual dan membeli barang Biasanya bahan makanan seperti buah-buahan, beras, daging dan lainnya. Ada juga pasar yang menyediakan pakaian dan keperluan sehari-hari lainnya.
04 05	Di halaman tiga kita melihat Pus membawa pulang banyak benda. Di halaman ini kita melihat tiga benda yang dibawa pulang oleh Pus. Apa saja benda itu? Nah, jika Pus adalah si Kucing, siapakah Woli?	Kerang, daun, uang logam Benang
07	Lihat, di halaman ini ada tokoh baru. Siapa tokoh ini?	Wanita pemilik Pus dan Woli
08	Lihat Woli. Menurutmu, bagaimana perasaan Woli saat ini? Ingat, di halaman awal ada empat gulung benang di dalam wadah. Di halaman ini, berapa gulung benang yang tersisa?	Sedih Tiga
11	Mengapa Pus mendorong Woli ke arah pintu?	Karena ia ingin menolong Woli

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
	Apakah Woli berhasil keluar? Siapa kira-kira yang menutup pintu?	Tidak. Pintu ternyata ditutup Wanita pemilik Woli dan Pus
12	Sekarang ada berapa gulung benang di dalam wadah?	Tinggal satu
13	Benda apa saja yang dibawakan Pus untuk menghibur Woli?	Buah pinus, kerang, kelereng, kancing, dan bulu burung
14	Apa yang dilakukan pemilik Woli?	Merajut
18	Apa yang terjadi pada Woli?	Menjadi semakin kecil
19	Ada berapa gulung benang di dalam wadah?	Nol. Wadahnya kosong
20	Di mana Woli? Baju berwarna ungu yang tergantung di luar lemari itu kira-kira milik siapa? Bukankah syal itu terlalu kecil untuk ibu ini?	Woli benang sudah dirajut menjadi syal Milik Pus (terlihat di halaman selanjutnya)
23	Alat transportasi apa yang ada di halaman ini?	Pesawat terbang (alat transportasi udara) Kereta api Anak-anak mungkin tidak tahu bahwa kendaraan yang dimaksud adalah kereta api. Namun, dari pemandangan di jendela, sudah pasti ini adalah alat transportasi darat.

Setelah Membaca Buku

Ajak anak untuk membuat peta konsep (lihat Buku 1) untuk mendapatkan ide kegiatan yang akan dilakukan.

Berikut ini adalah contoh kegiatan yang dapat dijadikan inspirasi:

1. Mendiskusikan Tokoh

Pertanyaan	Contoh jawaban
Siapa tokoh yang paling kamu sukai di buku ini? Mengapa kami menyukainya?	Woli, karena lucu, ada benang yang ingin melihat dunia. Pus, karena ia teman yang baik bagi Woli.
Mengapa Woli ingin keluar rumah?	Ia ingin melihat dunia. Ia ingin bisa bepergian seperti Pus dan mengumpulkan banyak benda.
Berapa kali Woli mencoba keluar rumah tetapi gagal?	Tiga kali. Pertama, dia melompat dari keranjang, tetapi dikembalikan ke keranjang. Kedua, dia melompat keluar jendela tetapi ada pemiliknya di kebun. Ketiga, dia menggelinding menuruni tangga, lalu didorong Pus ke arah pintu, tetapi pemiliknya menutup pintu.
Bagaimana Woli berubah?	Secara fisik: Pada awal cerita, dia adalah segulung benang. Pada akhir cerita, dia berubah menjadi selembar syal. Secara mental: Pada awal cerita dia sedih karena tidak pernah keluar rumah, tetapi pada akhir cerita dia bahagia karena bisa pergi berjalan-jalan melihat dunia.
Menurutmu, apakah Pus teman yang baik? Mengapa?	Ya. Pertama, dia selalu menceritakan perjalanannya pada Woli dan selalu menunjukkan dan berbagi benda-benda yang ditemukannya pada Woli. Kedua, dia membantu Woli supaya bisa keluar rumah seperti keinginan Woli.

2. Mendiskusikan Latar

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Di mana cerita ini terjadi?	Di rumah

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Sebutkan bagian rumah yang terlihat dalam cerita ini.	Ruang duduk (atau ruang keluarga), kebun, tangga, pintu depan rumah, kamar tidur
Apa saja benda yang kamu lihat di rumah itu?	Jendela, meja kecil, benang, wadah benang, benda-benda yang dibawa Pus, karpet bulat, kursi (atau sofa), jendela, tangga, lemari, cermin, baju
Selain rumah, tempat apa saja yang ada di cerita ini?	Pasar, bandara, pegunungan

3. Mendiskusikan Plot

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa yang terjadi pada awal cerita?	Pus pulang membawa benda-benda.
Kejadian apa yang paling kamu sukai dalam cerita ini?	Saat Woli mencoba keluar rumah Saat Woli berubah menjadi syal Saat Woli, Pus, dan pemiliknya pergi melihat dunia
Apa yang diinginkan Woli? Apa halangannya?	Woli ingin berjalan-jalan tetapi tidak bisa karena dia adalah segulung benang.
Akhirnya Woli bisa pergi berjalan-jalan juga. Bagaimana caranya?	Karena dia sudah diubah menjadi syal lalu dikenakan oleh pemiliknya saat bepergian.

4. Menceritakan Kembali

Minta anak untuk menceritakan kembali cerita ini dengan kata-kata sendiri. Anak boleh menceritakannya secara lengkap atau menceritakan potongan ceritanya.

Contoh:
Ada sebuah bola benang. Namanya Woli. Dia ingin seperti temannya Pus si kucing yang sering jalan-jalan, tetapi tidak bisa karena Woli tidak punya kaki. Dia berusaha menggelinding keluar rumah tetapi selalu ketahuan oleh pemiliknya. Woli menjadi semakin kecil dan semakin kecil karena dia dirajut oleh pemiliknya. Dia sedih karena mengira dirinya akan menghilang sebelum sempat keluar rumah. Ternyata dia dijadikan syal dan dipakai oleh pemiliknya. Akhirnya, saat pemiliknya berjalan-jalan, dia ikut berjalan-jalan juga.

5. Memberikan Alternatif Akhir Cerita yang Berbeda

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Jika saat Woli melompat dari jendela dan pemiliknya tidak sedang berkebun, apa yang akan terjadi?	Woli akan jatuh di kebun dan mungkin menjadi kotor. Pemiliknya akan merasa Woli hilang dan mencarinya, tetapi belum tentu ia berhasil menemukan Woli.
Jika Woli berhasil menggelinding keluar dari pintu, apa yang akan terjadi?	Mungkin Woli akan didorong Pus ke pasar atau ke tempat lain untuk berjalan-jalan.
Setelah Woli jadi syal, selain dipakai saat bepergian, apa lagi yang dapat terjadi pada Woli?	Bisa saja dia hanya disimpan di lemari. Dia bisa juga dihadiahkan oleh si pemilik kepada temannya, lalu temannya yang mengenakan Woli saat bepergian.
Jika tidak ada Pus di dalam cerita ini, apa yang akan terjadi pada Woli?	Mungkin Woli tidak akan punya keinginan untuk melihat dunia karena tidak ada Pus yang menceritakan perjalanan-perjalanannya dan menunjukkan benda-benda yang ditemukannya. Cerita buku ini akan membosankan.

6. Memberikan Lanjutan Cerita

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Jika kamu jadi Pus atau Woli, setelah ini kamu ingin pergi ke mana lagi?	Ke pantai, ke gunung, ke kebun binatang, dll.
Jika Pus dan Woli datang ke kota kita ini, akan kita ajak ke mana dia?	Jawaban disesuaikan dengan lokasi anak. Misalnya: Jakarta: ke Ancol, ke Taman Mini Jawa Tengah: ke Candi Borobudur

Berikut ini beberapa contoh kegiatan berbasis buku lainnya yang dapat dilakukan dengan buku *Woli Ingin Melihat Dunia*.

1. Berkreasi dengan Material Lepasan (*loose parts*)

Anak dapat diberi beberapa material lepasan, lalu mintalah anak untuk membuat sesuatu berkaitan dengan buku yang telah dibacakan. Mungkin anak membuat kucing, rumah atau lainnya.

Alat dan bahan:

- *loose parts* (boleh kerang, batu, kancing, tutup botol, kaleng, dsb.)

Cara:

- Hadirkan buku di meja yang berisi inspirasi bahan bermain anak
- Sediakan beberapa bagian bahan/*loose parts*
- Berikan kebebasan pada anak untuk membuat sesuatu
- Berikan dukungan ketika anak membutuhkan
- Guru mengobservasi dan mencatat proses dan karya anak.

2. Membandingkan benda-benda yang menggelinding

Benang wool adalah benda yang dapat menggelinding. Ajaklah anak untuk bereksperimen dengan menggelindingkan aneka gulungan benang wool dengan berbagai ukuran yang berbeda.

Gambar 3.1 Mainan dari material lepasan
Sumber: PAUD Bukit Aksara Semarang, 2021.

Alat & Bahan:

- Gulungan benang wol dengan ukuran yang berbeda.
- Benda-benda bulat lainnya (mis : bola).
- Bidang miring (bisa dari papan atau seluncuran lainnya)

Cara bermain:

- Tata material menjadi permainan yang menginspirasi dan mengundang anak untuk bereksplorasi dengan bidang miring.
- Doronglah anak untuk mencoba menggelindingkan beberapa gulungan wol.
- Diskusikan dengan anak bagaimana cara menggelindingkan aneka ukuran gulungan wol itu!

- Mintalah anak untuk mengubah ketinggian bidang miring kemudian mencoba kembali menggelindingkan gulungan wol. Diskusikan perbedaan kecepatan menggelinding dengan kemiringan yang berbeda.
- Pada hari yang berbeda, anak dapat diajak untuk membandingkan perbedaan cara menggelindingnya benang wol dengan menggelindingnya bola atau benda-benda lain!

3. Menggambar Sesuatu

Ajaklah anak untuk memilih salah satu benda di dalam buku untuk digambar, misalnya kucing, daun, kerang, atau lainnya. Anak juga bisa melakukan *rubbing* dari benda-benda bertekstur, salah satu contohnya adalah uang logam.

Minta anak untuk membawa uang logam atau benda bertekstur lainnya. Mereka bisa saling bertukar benda untuk kegiatan ini.

Alat dan Bahan:
- Berbagai jenis uang logam atau benda bertekstur lainnya
- Pensil warna atau krayon
- Kertas HVS putih tipis (70 — 80 gr)

Cara:
Berikan contoh kepada anak-anak dengan meletakkan kertas di atas uang logam dan mencoretkan pensil warna atau krayon pada kertas. Anak-anak bisa membuat kreasi secara bebas atau membuat bunga dan bentuk lain.

Gambar 3.2 Hasil gosok krayon dengan uang logam
Sumber: www.cleverpatch.com; www.youtube.com, Upasna Art class

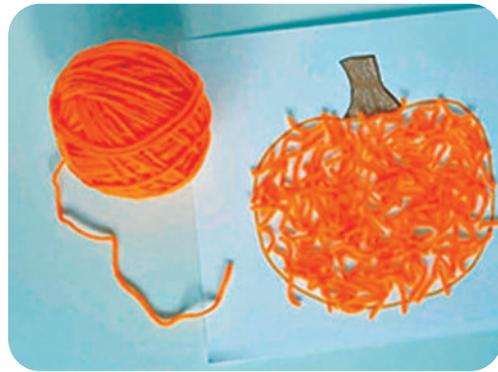
4. Membuat Sesuatu

Ajak anak membuat gambar yang “diwarnai” dengan potongan benang wol atau benang lainnya.

Alat dan Bahan:
- Benang wol beraneka warna. Minta anak membawa benang yang ada di rumah, lalu mereka dapat bertukar benang supaya setiap anak mendapatkan banyak warna.
- Gunting

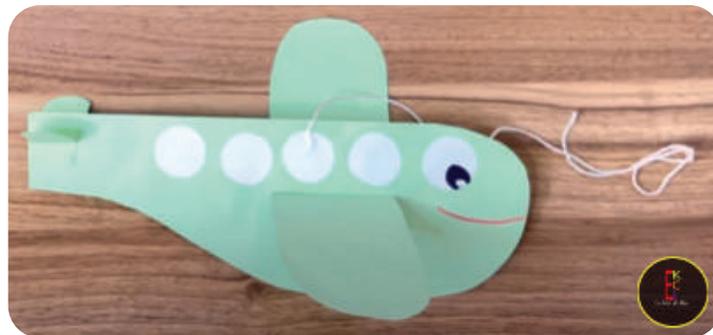
- Lem
- Kertas
- Pensil warna

Cara:

- Gambar beberapa bunga dan pohon pada kertas dengan pensil warna
- Gunting benang wol atau benang lainnya menjadi potongan kecil-kecil
- Bubuhkan lem pada gambar
- Tempelkan benang pada gambar untuk memenuhi bidang yang perlu diwarnai

Gambar 3.3 Gambar dengan benang
Sumber: www.myboredtoddler.com

Selain benang, guru juga dapat mengajak anak menggunakan bahan lain yang ada di sekitar, seperti daun kering, kelopak bunga kering, biji-bijian, dan sebagainya.

Saat membicarakan berbagai jenis transportasi (pesawat terbang, kereta api, balon udara), anak juga dapat membuat alat transportasi dari berbagai bahan seperti berikut.

Pesawat dari kertas

Gambar 3.4 Pesawat dari kertas
Sumber: www.youtube.com, Easy Kids Crafts Ideas

Perahu dari kertas atau dari benda lain seperti karton atau botol bekas

Gambar 3.5 Perahu dari kertas
Sumber: www.firstpalette.com

Mobil dari material lepasan (*loose parts*)

Gambar 3.6 Alat transportasi dari material lepasan
Sumber: PAUD Bukit Aksara Semarang, 2021.

Mobil dengan sopir dan penumpang

Gambar 3.7 Bermain mobil dan penumpang
Sumber: Pos Paud Menur Semarang, 2021.

5. Bermain Peran - Menirukan Adegan di Dalam Buku

Ajak anak-anak bermain peran. Berikut beberapa contoh adegan dari buku *Woli* yang dapat diperankan anak-anak.

Pus dan Woli bercakap-cakap di dalam rumah.

Anak 1 (Woli) : Pus, aku ingiiin sekali pergi ke luar.
Anak 2 (Pus) : Ayo, ayo, kita keluar. Nanti kutunjukkan tempat-tempat yang asyik.
Anak 1 (Woli) : Bagaimana caranya? Aku kan bukan kucing seperti dirimu. Kaki saja aku tidak punya.
Anak 2 (Pus) : Jangan khawatir! Kau kan bisa menggelinding. Ayo kudorong.

Pus mulai mendorong Woli

Anak 1 (Woli) : Asyik, asyik ... Ke kanan ... Ke kiri ... Ayo, ayo, pintu sudah dekat.
Anak 2 (Pus) : Iya, iya.
Anak 3 (Wanita pemilik): Oh, ada apa ini?
Anak 2 (Pus) : Oh, kita ketahuan.

Wanita pemilik mendorong Woli ke dalam rumah, menjauh dari pintu, lalu pergi.

Anak 1 (Woli) : Yah, aku tidak jadi keluar.
Anak 2 (Pus) : Tidak apa-apa, besok kita coba lagi.

Mungkin anak tidak bermain sesuai skenario. Berikan kesempatan mereka berimajinasi dengan ide-ide itu.

6. Membandingkan Berbagai Jenis Benang

Bawalah berbagai jenis benang: benang jahit, benang rajut katun, benang rajut wol, benang layang-layang (hati-hati, pilih yang tidak tajam), benang pancing, tali rafia, dan lain-lain. Anak bisa diajak membandingkan benang-benang tersebut dalam hal tekstur dan kegunaan masing-masing. Selanjutnya berikan kesempatan pada anak untuk berkreasi dengan benang-benang itu untuk membuat sesuatu. Anak juga bisa menambahkan dengan barang lepasan (*loose parts*) lainnya. Hasilnya berupa apa pun, hargailah! Mintalah anak menceritakan karyanya sesuai imajinasinya.

7. Membuat Puisi

Ajak anak membuat puisi pendek yang mengandung kata kucing, atau benang, atau dunia. Puisi yang dibuat bisa berima, bisa juga tidak.

Contoh
Woli dan si Pus
Selalu bersahabat
Sepanjang masa

Woli si benang
Ingin berjalan-jalan
Bersama si Pus

Catatan:

Sekadar informasi, contoh puisi di atas menggunakan format puisi Jepang bernama Haiku. Setiap bait terdiri atas 3 baris--5 suku kata pada baris pertama, 7 suku kata pada baris kedua, dan 5 suku kata pada baris ketiga.

Format ini hanya inspirasi. Guru juga bisa mengajak anak menulis puisi secara bebas.

8. Keterkaitan dengan Literasi dan Dasar-Dasar STEAM

	Topik	Pertanyaan	Contoh Jawaban/Kegiatan
Sains	Benda hidup versus benda mati	Apa yang bisa kalian ceritakan tentang benda mati dan benda hidup?	Ada benda-benda yang berasal dari makhluk hidup: kerang, daun, buah pinus, dan bulu burung.

	Topik	Pertanyaan	Contoh Jawaban/Kegiatan
			Ada yang berasal dari benda mati: uang logam, kelereng, kancing Makhluk hidup dapat bergerak sendiri, membutuhkan udara dll.
	Habitat	Kira-kira dari mana asal benda-benda ini?	Kerang: dari pantai Buah pinus: dari pohon pinus di hutan Bulu burung: dari burung yang bersarang di pohon
	Gravitasi	Jika Pus juga melompat dari jendela, kira-kira siapa yang akan mendarat lebih dulu, Pus atau Woli?	Ajak anak bereksperimen dengan menjatuhkan beberapa benda secara bersamaan. Minta anak mengamati benda apa yang tiba di lantai terlebih dahulu.
	Bentuk daun	Mari kita kumpulkan daun-daun di sekitar kita. Sekarang kita bandingkan bentuknya dengan gambar ini supaya kita tahu nama bentuk daunnya.	Menyirip Melengkung Menjari Sejajar
Matematika	Mengukur	Ayo kita ukur panjang meja ini dengan menggunakan penggaris. Jika kita hendak mengukur benda yang melingkar, misalnya panjang keliling dari piring ini, bagaimana caranya?	Ajak anak melakukan hal berikut. Telungkupkan piring di atas meja. Letakkan benang di sekelilingnya sehingga mengelilingi piring sebanyak satu lingkaran penuh. Gunting benang. Rentangkan benang, ukur panjang benang dengan penggaris. Itulah panjang keliling piring.

9. Keterkaitan dengan Aspek Sosial Budaya

	Topik	Bahan Diskusi
Budaya	Jenis dan motif kain	Tunjukkan beberapa selendang atau kain lain dari bahan yang berbeda, seperti katun, rayon, sifon, rajutan, dll. Bawalah kain dengan motif yang berbeda seperti batik, songket, dll. Ajak anak-anak untuk mengamati, memegang, dan membandingkan selendang dengan fungsi yang berbeda, misalnya untuk menggendong bayi, untuk pesta, atau untuk menghangatkan tubuh, seperti syal.
Emosional	Pertemanan	Ajak anak berdiskusi apakah Pus teman yang baik bagi Woli. Minta anak menyebutkan apa saja yang dilakukan Pus untuk Woli.
	Pengorbanan, membawa kebaikan bagi orang lain	Ajak anak membahas perasaan Woli saat ia dirajut dan dirinya bertambah kecil. Diskusikan bagaimana fisik yang mengecil itu melambangkan harapannya untuk bisa melihat dunia yang juga mengecil. Dia tidak tahu bahwa dia sebenarnya sedang diubah menjadi sebuah benda yang berguna. Setelah dia menjadi benda yang membawa kebaikan bagi orang lain--yaitu menjadi syal yang menghangatkan--harapannya untuk berjalan-jalan justru tercapai.

10. Mencari Benda

Sembunyikan beberapa benda, misalnya uang logam, kerang, kelereng, bulu burung, daun, dan lainnya. Tempat persembunyian bisa di dalam atau di luar kelas, sesuai kondisi. Beri anak daftar benda yang harus dicari. Kegiatan ini akan sangat menyenangkan.

11. Berkebun

Ajak anak untuk menanam sesuatu.

Hal yang paling sederhana untuk ditanam adalah kacang hijau.

Alat dan bahan:

- Wadah plastik, sebaiknya yang transparan seperti gelas atau botol plastik bekas
- Kapas

- Beberapa butir kacang hijau
- Air

Cara:

- Letakkan kapas di dasar gelas
- Basahi kapas dengan air
- Letakkan beberapa butir kacang hijau di atas kapas
- Setiap hari, minta anak memastikan bahwa kapas tetap basah dengan menambahkan beberapa tetes air.
- Dalam beberapa hari kacang hijau akan bertunas dan tumbuh menjadi tanaman tauge.

Kegiatan Alternatif:

Percobaan tentang apa saja yang dibutuhkan tanaman untuk tumbuh

Alat dan Bahan:

- Wadah plastik, sebaiknya yang transparan seperti gelas atau botol plastik bekas
- Kapas
- Beberapa butir kacang hijau
- Air

Cara:

- Nomori gelas plastik dengan nomor 1, 2 dan 3
- Letakkan kapas di dasar gelas
- Letakkan beberapa butir kacang hijau
- Gelas nomor 1: basahi kapas dan letakkan di tempat yang terkena sinar matahari
- Gelas nomor 2: biarkan kapas tetap kering dan letakkan di tempat yang terkena sinar matahari
- Gelas nomor 3: basahi kapas, letakkan di tempat yang tidak terkena sinar matahari sama sekali, misalnya di dalam kotak atau di kolong meja.
- Setelah beberapa hari, amati gelas mana yang kacang hijaunya bertunas.

Bereksperimen dengan sutra bombai atau tanaman sejenis

Gambar 3.8 Bunga sutra bombay dengan akarnya
Sumber: Arleen A, 2021

Tanaman bunga ini amat mudah dibiakkan, cukup dipetik lalu diletakkan di dalam wadah berisi air.

Gunakan wadah yang transparan supaya anak-anak dapat melihat akar-akar yang tumbuh dari batang yang direndam air.

Setelah akar-akar tumbuh, sutra bombai dapat ditanam di dalam pot atau di tanah.

Tanamlah di tempat yang banyak mendapatkan sinar matahari.

Jika tanaman ini tidak tersedia, gunakan tanaman lain yang sejenis.

12. Syal Terpanjang di Dunia

https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/longest-knitted-scarf-individual

Menurut *Guinness Book of Record*, syal terpanjang dibuat oleh seorang wanita bernama Helge Johansen di Norwegia. Panjang syal ini 4.565 meter dan Helge merajutnya selama 30 tahun.

Perlihatkan foto syall terpanjang ini melalui tautan di atas.

Supaya anak dapat membayangkan sepanjang apa 4.565 meter ini, ajak anak membandingkannya dengan panjang ruang kelas. Jika panjang ruang kelas 5 meter, berarti syal ini dapat diletakkan di lantai dari dinding yang satu ke dinding seberang kemudian kembali ke dinding awal sebanyak 913 kali.

Cara lain adalah dengan menggunakan jarak yang akrab dengan anak, misalnya jarak dari gerbang sekolah ke pintu kelas. Misalnya bila jarak dari gerbang sekolah ke pintu kelas adalah 100 meter, syal Helge dapat direntangkan dari gerbang ke kelas dan kembali ke gerbang dan seterusnya sebanyak 45 kali.

Tekankan bahwa untuk membuat sesuatu yang luar biasa membutuhkan kesabaran, ketekunan, dan usaha dalam waktu yang lama.

13. Rantai panjang

Selama dua minggu penuh, ajak anak-anak untuk bersama-sama membuat rantai. Bahan rantai bisa terbuat dari kertas atau karet gelang. Minta setiap anak menambahkan satu rantai dalam satu hari.

Ukur panjang rantai pada akhir hari pertama, pada akhir hari kedua, pada akhir minggu pertama, dan kemudian anak memperkirakan akan sepanjang apa rantai itu pada akhir minggu kedua.

Gambar 3.9 Rantai dari kertas dan Rantai dari karet gelang
Sumber: Arleen A, 2021

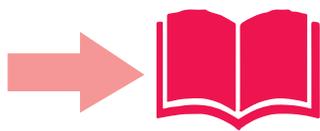
B. Petualangan Botol Plastik

Buku ini dapat diakses pada tautan berikut.

https://budi.kemdikbud.go.id/detil?id=275&&lang=id

Tujuan pembelajaran dari buku ini adalah sebagai berikut.

	Nilai Agama dan Budi Pekerti Anak mengetahui cara mencintai dan menjaga lingkungan. Tumbuh rasa cinta pada makhluk hidup pada diri anak.
	Jati Diri Anak menyadari bahwa yang dilakukannya berdampak pada makhluk lain dan pada lingkungan. Anak menyadari bahwa dirinya berkewajiban menjaga lingkungan hidup. Anak bangga bahwa dirinya dapat berperan aktif dalam melindungi makhluk hidup lain dan lingkungan hidup.

	Dasar-Dasar Literasi dan STEAM Anak mengenali jalan cerita dan sebab akibat di dalam cerita Anak mengerti kesulitan yang dihadapi makhluk hidup lain yang dikarenakan perbuatan buruk manusia. Anak jadi ingin tahu apa saja yang dapat dilakukannya untuk lebih aktif menjaga bumi. Anak jadi sadar tentang penggunaan kembali benda-benda di sekitarnya.

Sebelum Membaca Buku

Ada banyak hal yang dapat ditanyakan pada anak atau dilakukan sebelum membaca buku. Di bawah ini adalah contoh-contohnya.

1. Memperhatikan Sampul Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Ada benda apa saja di sampul buku?	Botol plastik, kotak minuman
Ada hewan apa saja di sampul buku?	Paus, ikan-ikan kecil
Benda dan hewan itu sedang berada di mana?	Di dalam air/di dalam laut
Selain sampul depan, buku ini punya sebuah sampul lagi di dalam. Di sampul dalam ini, apa yang kamu lihat?	Botol plastik, kotak minuman, burung, awan
Kira-kira botol plastik dan kotak minuman sedang apa?	Sedang terbang/sedang jatuh ke laut

Tujuan kegiatan ini bukan meminta anak menjawab seperti jawaban pada tabel. Pertanyaan-pertanyaan ini digunakan untuk memicu rasa ingin tahu anak. Anak-anak bisa saja mengejutkan guru dengan jawaban-jawaban lain, Guru juga bisa membuat pertanyaan lain yang dianggap lebih sesuai konteks.

2. Mengetahui Judul Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa judul buku ini?	Petualangan Botol Plastik
Apakah kalian tahu arti kata *petualangan*? Jika seseorang bertualang, apa yang dilakukannya?	Pergi menjelajah/pergi jauh/pergi ke tempat yang belum pernah dikunjungi sebelumnya
Di mana biasanya kita menemukan botol plastik atau kotak minuman?	Di toko/di supermarket/di warung/di rumah (bukan di laut)

3. Mengetahui Nama Penulis dan Ilustrator Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Lihat, ada dua nama di sampul buku ini. Siapakah mereka?	Penulis dan ilustrator
Siapa nama penulisnya?	Tika Kid
Tahukah kamu bahwa kadang-kadang penulis menggunakan nama samaran? Kita lihat di halaman dalam. Nah, ternyata nama penulis yang sesungguhnya adalah Mustika Desi Harjani. Adakah di antara kalian yang punya nama lain, misalnya nama panggilan di rumah? Ayo kita lihat apakah ilustratornya menggunakan nama asli atau nama pena juga. Siapa nama ilustrator yang tertulis di sampul buku?	Guru dapat menjelaskan istilah “nama pena” Aira Rumi
Siapa nama ilustrator yang tertulis di dalam buku?	Ratra Adya Airawan

4. Menebak Isi Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Benda apa saja yang mungkin akan kalian lihat di dalam buku?	Botol, kotak susu, burung, ombak, awan
Ayo kita lihat lagi sampul bukunya. Kira-kira siapa tokoh utama di dalam cerita ini?	Botol plastik (Anak bisa juga menjawab *paus* atau *kotak minuman*)
Menurut kalian buku ini bercerita tentang apa?	Botol hanyut Botol terbang Botol bertemu paus
Kira-kira apa yang terjadi pada paus?	Berenang di laut Paus akan bertemu botol dan kotak minuman

Saat Membaca Buku

Saat buku dibaca pertama kali, bacakan dari awal hingga akhir supaya anak dapat mendengarkan keseluruhan ceritanya tanpa terinterupsi. Ketika anak sudah lebih kenal dengan ceritanya, diskusi atau kegiatan lain dapat diselipkan.

Berikut ini beberapa contoh bahan diskusi untuk setiap halaman, tetapi guru tidak perlu berhenti di setiap halaman untuk berdiskusi. Pilihlah dua sampai tiga halaman yang akan menjadi pemberhentian sementara di setiap pembacaan. Pada kesempatan lain, pemberhentian yang lain dapat dipilih .

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
01	Ada siapa saja di halaman ini? Kira-kira mana yang namanya Rina? Mereka sedang berada di mana? Benda apa saja yang kamu lihat? Apa guna ember dan serokan?	Sebuah keluarga (bapak, ibu, anak laki-laki, anak perempuan) Si anak perempuan Di pantai Kantong plastik hitam berisi botol dan minuman kotak Serokan pasir, ember Bola Untuk main pasir

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
02 03	Bandingkan langit di halaman 1 dan halaman 2 — 3. Apakah berbeda? Bandingkan ombak pada dua gambar itu. Apa yang bisa kalian sampaikan? Ada hewan apa di halaman ini?	Di halaman 1 langit cerah. Di halaman 2 langit lebih gelap karena mendung. Ombak di halaman 1 lebih tenang, Ombak di halaman 2 lebih tinggi karena ada angin. Burung yang sedang terbang. Mereka terbaring di pasir.
	Apa yang terjadi pada botol dan kotak minuman? Apa yang terjadi pada kantung plastik hitam? Mengapa botol merasa takut?	Terbang ditiup angin. Karena langit menjadi gelap, angin bertiup kencang.
04 05	Perhatikan lagi langit di halaman ini. Apa perbedaannya dengan langit di halaman sebelumnya? Siapa saja yang berlari ke mobil? Kira-kira di mana Ayah?	Langit sudah menjadi lebih gelap, ada kilat. Ibu, Rina, dan saudara laki-lakinya. Mungkin Ayah sudah di dalam mobil.
06	Di halaman ini botol berteriak. Mengapa dia berteriak?	Karena dia ingin ikut Rina pulang.
08 09	Mengapa paus makan botol plastik?	Paus mengira botol plastik adalah makanan.
10	Aduh, banyak sekali benda di dalam perut paus. Selain botol dan kotak minuman, ada apa lagi?	Ada banyak sampah, seperti kantung plastik, kantung kertas, payung, sepatu, kaus kaki, sendok, garpu, ban pinggang, mug, kaleng minuman, jeriken, dan bola.
	Apakah benda-benda ini bahan makanan? Kira-kira apa yang terjadi bila kita menelan benda yang bukan bahan makanan, seperti bola, misalnya?	Bukan. Kita akan sakit perut.

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
12 13	Lihat apa yang terjadi pada paus? Mengapa paus itu mati? Mengapa benda-benda itu ada di dalam laut?	Mati, terdampar di pantai Karena memakan benda yang bukan makanan Karena dibuang ke sana oleh manusia
14	Apa yang dilakukan orang-orang di pantai?	Memunguti sampah
15	Bagaimana perasaan botol di halaman ini? Coba bandingkan dengan perasaannya di halaman 10 dan halaman 6.	Botol gembira. Di halaman 10 botol sedih. Di halaman 6 botol takut.
16	Mana si botol? Sudah jadi apa dia?	Jadi pot bunga
17	Siapa yang sudah tidak menggunakan sedotan plastik sekali pakai sewaktu minum? Siapa yang membawa kotak makan dan botol air sendiri? Siapa yang membawa tas belanja bila pergi berbelanja?	Guru dapat menunjukkan sedotan logam yang dapat dicuci Guru dapat menunjukkan botol air yang dibawanya. Tujuannya adalah supaya kita tidak membeli minuman kemasan. Guru dapat menunjukkan tas belanja lipat. Tujuannya adalah supaya saat belanja, kita tidak perlu membeli kantung plastik.

Setelah Membaca Buku

Ajak anak untuk membuat peta konsep (lihat Buku 1) untuk mendapatkan ide kegiatan. Berikut ini adalah contoh-contoh kegiatan yang dapat dilakukan.

1. Mendiskusikan Tokoh

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Siapa tokoh yang paling kamu sukai di buku ini? Mengapa kamu menyukainya?	Botol karena wajahnya lucu. Paus karena aku kasihan padanya.
Saat Rina meninggalkan botol dan minuman kotak di pantai, apakah ia melakukan hal yang benar?	Tidak.
Mengapa dia melakukannya?	Karena tiba-tiba hujan, Rina dan keluarganya terburu-buru untuk pulang, sehingga dia lupa membawa pulang botol dan kotak minumannya.
Bagaimana perasaan botol saat ia ditinggalkan di pantai oleh pemiliknya?	Sedih dan takut.
Jika kamu pergi ke suatu tempat dengan Ayah dan Ibu, apa yang harus kamu lakukan supaya kamu tidak hilang atau tertinggal?	Selalu berada dekat dengan Ayah/Ibu, tidak berjalan menjauh sendirian. Mintalah Ayah/Ibu mengantarmu jika kamu ingin melihat benda yang menarik atau untuk pergi ke toilet. Jangan pernah mau diajak pergi oleh orang lain, baik yang dikenal atau tidak dikenal, tanpa sepengetahuan Ayah/Ibu.
Jika kamu tersesat atau tertinggal, apa yang harus kamu lakukan?	Mencari petugas keamanan supaya dibantu mencari Ayah/Ibu.

2. Mendiskusikan Latar/*Setting*

Pertanyaan	Contoh jawaban
Di mana cerita ini terjadi?	Di tepi pantai
Ada apa saja di pantai?	Pasir, kerang, ombak, pohon kelapa, orang-orang yang berkunjung.
Siapa yang pernah pergi ke pantai? Apa yang dapat kamu lakukan di pantai?	Berenang, dan bermain pasir, bermain bola, berjemur, membaca buku.

3. Mendiskusikan Alur/Plot

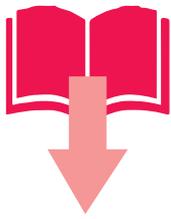
Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa yang terjadi pada awal cerita?	Botol plastik dan kotak minuman ikut pemiliknya ke pantai.
Kejadian mana dalam cerita ini yang paling kamu suka?	Saat botol dan kotak minuman dibawa naik mobil Saat botol dan kotak minuman didaur ulang menjadi pot tanaman dan wadah
Masalah apa yang dihadapi paus?	Banyak sampah yang termakan olehnya.
Supaya tidak ada lagi paus atau hewan lain yang memakan sampah, apa yang harus dilakukan manusia?	Tidak membuat sampah di pantai atau di laut, terutama sampah plastik.

4. Menceritakan Kembali

Mintalah anak untuk menceritakan kembali cerita ini dengan kata-katanya sendiri. Mereka bisa menceritakan seluruh cerita dengan lengkap atau potongan ceritanya saja.

Contoh:
Botol plastik dibawa pemiliknya ke pantai. Tiba-tiba hujan sehingga si pemilik cepat-cepat pulang dan botol plastik tertinggal. Botol plastik hanyut ke laut, lalu dimakan oleh paus. Saat ikan hiu mati dan terdampar di pantai, botol plastik ditemukan orang, kemudian dibawa pulang dan dijadikan pot tanaman.

5. Memberikan Akhir Cerita yang Berbeda

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Jika Rina ingat membawa pulang botol plastik, apa yang akan terjadi?	Botol plastik tidak akan hanyut ke laut.
Jika tidak ada yang membuang sampah ke laut, apa yang akan terjadi pada paus?	Paus tidak akan mati.

Di bawah ini beberapa contoh kegiatan berbasis buku lainnya yang berhubungan dengan buku *Petualangan Botol Plastik*

1. Membedakan Jenis Sampah

Percobaan membedakan sampah organik yang mudah terurai dan sampah anorganik yang tidak mudah terurai.

Alat dan Bahan:

- 2 wadah (kardus bekas, misalnya kardus bekas tisu kotak)
- Sampah organik yang mudah terurai (contoh: kulit pisang atau kulit apel)
- Sampah anorganik yang tidak mudah terurai (contoh: botol plastik, sedotan plastik, atau *styrofoam*)

Cara:

- Letakkan sampah organik di salah satu wadah dan sampah anorganik di wadah yang satunya.
- Biarkan selama satu minggu.
- Minta anak mengamati setiap hari mana sampah yang membusuk dan mana sampah yang tidak berubah.

2. Menggambar dengan Tema Laut

Mintalah anak untuk membuat gambar dengan tema laut, misalnya gambar pantai, ikan, perahu, pohon kelapa, atau yang lainnya.

Bila pasir mudah didapatkan, pasir dapat ditempelkan pada gambar pantai.

Gambar 3.10 Gambar dari pasir dan kerang
Sumber: www.theimaginationtree.com

Cara:

- Buatlah sebuah gambar bertema laut
- Beri lem pada bagian yang ingin ditutupi pasir
- Taburkan pasir di atas bagian yang telah dilumuri lem
- Tunggu sampai kering
- Buang sisa pasir

Anak-anak juga bisa menggunakan tutup-tutup botol plastik untuk membuat gambar

Contoh: gambar ikan

Gambar 3.11 Gambar dari tutup botol plastik
Sumber: www.funfamilycrafts.com

3. Membuat Kreasi dari Tutup Botol

Berkreasi dengan tutup botol atau botol-botol sesuai ide dan imajinasi anak akan menyenangkan. Berikan kebebasan pada anak untuk membuat apa pun.

Bahan : tutup botol aneka warna bentuk dan ukuran.

Cara :

- Sediakan berbagai tutup botol dalam sebuah wadah (keranjang). Semakin banyak jumlahnya maka akan semakin menantang anak untuk berkreasi.
- Bebaskan anak untuk membuat sesuatu seperti yang diinginkannya.
- Fasilitasi anak jika terlihat membutuhkan sesuatu.
- Guru boleh menanyakan dengan pertanyaan terbuka untuk memancing ide-ide anak.

Gambar 3.12 Kreasi dari material lepasan
Sumber: Sekolah Bukit Aksara Semarang, 2020

4. Penggunaan Lain dari Botol Bekas

Mintalah anak untuk mencari kegunaan lain dari botol bekas. Salah satu contoh adalah membuat wadah.

Alat dan Bahan:

- 2 (atau lebih) botol bekas air mineral
- Kertas untuk menghias, misalnya kertas bekas bungkus kado, atau kertas origami. Kain felt juga bisa digunakan.
- Gunting
- Lem
- Kertas karton untuk alas, bisa persegi bisa bulat. Bisa juga menggunakan kertas bekas kardus atau bekas kartu

Cara:

- Potong bagian atas botol (dikerjakan oleh guru)
- Tinggi botol bisa dibuat sama tinggi atau bervariasi
- Ajak anak-anak menghias botol dengan menempelkan kertas atau felt di sekeliling botol.
- Tempel botol pada alas.
- Selain botol, gulungan karton bekas tisu toilet bisa digunakan.

Gambar 3.13 Wadah pensil dari botol bekas

5. Bermain Peran: Menirukan Adegan di Dalam Buku

Berikut contoh adegan dari buku *Petualangan Botol Plastik* yang dapat diperankan oleh anak-anak.

Anak 1 : (Botol plastik) Oh, senangnya berada di pantai.
Anak 2 : (menirukan suara petir)
Anak 3 : (Kotak minuman) Suara apa itu?
Anak 1 : (Botol plastik) Petir, ya?
Anak 2 : (menirukan suara hujan)
Anak 3 : (Kotak minuman) Kita basah!
Anak 1 : (Botol plastik) Karena hujan
Anak 3 : (Kotak minuman) Lihat, Rina dan keluarganya pulang!
Anak 1 : (Botol plastik) Rina! Rina! Jangan lupakan kami!
Anak 3 : (Kotak minuman) Rina! Rina! Jangan tinggalkan kami!
Anak 2 : (menirukan suara mobil)
Anak 1 : (Botol plastik) Yaaah, kita ditinggal. Aku takut
Anak 3 : (Kotak minuman) Aku juga
Anak 2 : (menirukan suara angin dan ombak)
Anak 1 : (Botol plastik) Ooh, kita tertarik ombak
Anak 1 (Botol plastik) dan Anak 3 (Kotak minuman): Aaaahhh!

6. Menyanyikan Lagu Rayuan Pulau Kelapa

Lagu *Rayuan Pulau Kelapa* diciptakan oleh Ismail Marzuki. Lagu ini dapat dicari di Youtube dengan kata kunci rayuan pulau kelapa, contohnya seperti ini:

https://www.youtube.com/watch?v=eQvXJzuDn2s

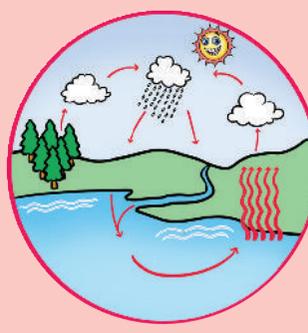
7. Menari

Sambil mendengarkan lagu *Rayuan Pulau Kelapa*, minta anak-anak menari bebas seolah-olah dirinya adalah pohon kelapa yang melambai-lambai karena ditiup angin.

Jika guru ingin mengajak anak-anak menari bersama dengan gerakan teratur, contoh dapat dicari melalui YouTube dengan kata kunci *tarian pulau kelapa*, misalnya seperti berikut.

https://www.youtube.com/watch?v=FwCz--U-9FM

8. Keterkaitan dengan STEAM

	Tema	Pertanyaan	Contoh Jawaban
Sains	Siklus hujan	Ada yang tahu dari mana datangnya hujan? Awan datangnya dari mana? Air hujan yang turun ke tanah akan mengalir ke mana?	Dari awan. Dari air laut yang menguap karena sinar matahari Ada yang meresap ke dalam tanah, ada yang mengalir ke sungai, dari sungai mengalir ke laut Gambar 3.14 Siklus air
	Kilat dan petir	Bagaimana terjadinya petir? Mengapa kilat selalu lebih dulu dari petir?	Penjelasan tentang kilat dan petir: https://www.youtube.com/watch?v=x-cb3C6ZylI versi bahasa Inggris: https://www.youtube.com/watch?v=fEiVi9TB_RQ

9. Keterkaitan dengan Aspek Sosial Budaya

	Tema	Bahan Diskusi
Sosial	Peduli lingkungan	Diskusikan pentingnya lingkungan bagi makhluk hidup. Jika pohon ditebangi, tidak akan cukup pohon yang membuat udara menjadi bersih. Tanah yang tidak diikat oleh akar-akar pohon akan lebih mudah longsor. Sampah yang berserakan dan menyumbat aliran air akan menyebabkan banjir. Jika hewan-hewan makan sampah, hewan akan mati dan lama-lama akan punah.

	Tema	Bahan Diskusi
		Di buku disebutkan tiga hal yang dapat dilakukan untuk peduli lingkungan, misalnya minum tanpa sedotan, membawa wadah makanan/minuman sendiri, dan menggunakan tas sendiri sewaktu pergi berbelanja. Diskusikan hal-hal lain yang dapat dilakukan seperti berikut. • *Reduce* (mengurangi): tidak membeli benda yang tidak benar-benar dibutuhkan, tidak memboroskan penggunaan benda apa pun • *Reuse* (menggunakan kembali): menggunakan kembali setiap benda semaksimal mungkin • *Recycle* (daur ulang): mengubah benda yang sudah tidak berguna menjadi benda lain yang masih berguna. Contohnya mengubah botol plastik bekas menjadi pot tanaman atau menjadi tempat pensil sebagaimana dicontohkan dalam buku ini.
	Cinta hewan	Diskusikanlah mengenai beberapa hewan yang sudah hampir punah seperti badak jawa, pesut, badak sumatera, kura-kura sulawesi, rusa bawean, harimau sumatra, orang utan tapanuli, dll. Jika memungkinkan, gambarlah hewan-hewan tersebut dan dicetak. Ajaklah anak-anak untuk meletakkannya pada peta Indonesia yang dibentangkan di atas meja. Setelah itu, diskusikan apa saja yang dapat dilakukan demi menjaga hewan-hewan itu agar tidak punah seperti berikut. Tidak menebang hutan sembarangan agar mereka punya tempat tinggal. Membangun suaka margasatwa. Menjaga kebersihan lingkungan hidup. https://indonesiaexpat.id/lifestyle/top-10-indonesian-endangered-species/

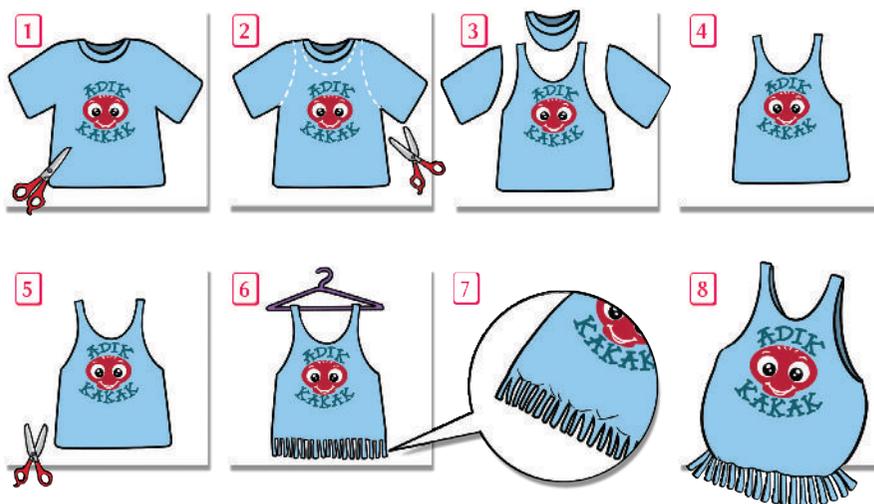
10. Membuat Tas Belanja Sendiri

Baju berbahan kaus yang sudah lama dan tidak dikenakan lagi dapat diubah menjadi tas belanja.

Alat dan bahan:

- Baju kaus lama
- Gunting

Cara:

- Gunting bagian bawah menjadi rumbai-rumbai
- Simpulkan pasangan rumbai-rumbai tersebut

1. Siapkan baju kaus bekas dan gunting
2. Guntinglah lipatan di bagian leher dan kedua bagian lengannya
3. Sisihkan potongan bagian leher dan lengan baju yang sudah digunting
4. Baju kaus kini menjadi tak berlengan dan tanpa lipatan di bagian leher
5. Siapkan kembali guntingnya
6. Gantunglah baju kaus dengan gantungan baju
7. Guntinglah seluruh bagian bawah baju setinggi 10 cm menjadi rumbai-rumbai
8. Nah, baju kaus yang sudah usang kini siap digunakan kembali dengan gaya yang baru.

Gambar 3.15 Membuat tas belanja dari kaus bekas

11. Membandingkan dengan Woli

Dua buku (atau lebih) dapat dibandingkan atau didiskusikan secara bersamaan. Di bawah ini contoh diskusi untuk buku *Woli Ingin Melihat Dunia* dan buku *Petualangan Botol Plastik* ini.

	Woli Ingin Melihat Dunia	Petualangan Botol Plastik
Tokoh utama apakah benda mati atau makhluk hidup?	Benda mati: benang	Benda mati: botol plastik

	Woli Ingin Melihat Dunia	Petualangan Botol Plastik
Tempat terjadinya cerita	Sebagian besar di dalam rumah	Di luar rumah (di pantai)
Apa perubahan yang dialami tokoh utama?	Woli diubah dari benang menjadi syal	Botol plastik diubah menjadi pot tanaman
Hewan apa saja yang kamu lihat di masing-masing buku?	Kucing (hewan darat)	Burung (hewan udara) Paus (hewan air)
Alat transportasi apa saja yang kamu lihat di masing-masing buku?	Pesawat terbang (transportasi udara) Kereta api (transportasi darat) Balon udara (transportasi udara)	Mobil (transportasi darat)

12. Membuat Mobil dari Kardus Bekas

Anak-anak dapat membuat mobil dari kardus bekas.

Alat dan bahan:

- Kardus bekas
- Kertas karton berwarna (atau piring kertas)
- *Toilet paper roll*/gulungan tisu toilet
- Gunting
- Lem

Cara:

- Tempelkan 4 karton bundar (atau piring kertas) untuk roda
- Tempelkan 2 karton bundar yang lebih kecil untuk lampu mobil
- Tempelkan *toilet paper roll*/gulungan tisu toilet dan karton bundar (atau piring kertas) untuk setir mobil

Gambar 3.12 Mobil dari kardus bekas
Sumber: www.frugalfun4boys.com

Sebagai alternatif, dapat juga digunakan benda lain seperti keranjang cucian atau ember besar.

Setelah anak-anak memiliki mobil, kegiatan dapat dilanjutkan dengan bermain pura-pura.

Misalnya, anak-anak dapat berpura-pura pergi berjalan-jalan dengan mobil, misalnya ke hutan, ke pantai, atau ke tempat lain. Setelah "tiba" di tempat yang dituju, anak-anak dapat membayangkan dan menceritakan apa yang mereka lihat di sana.

13. Main Boling dengan Botol Plastik

Botol-botol plastik bekas dapat juga digunakan untuk bermain bowling.

Alat dan Bahan:

- 10 botol plastik bekas
- bola

Cara:

- Jejerkan 10 botol plastik bekas dalam formasi pin boling.
- Anak dapat mencoba menggulingkan mereka dengan cara menggelindingkan bola dari jarak tertentu.

Gambar 3.13 Boling dari botol bekas dan bola plastik
Sumber: www.worldathome.brighthorizons.com

14. Karyawisata ke Pantai

Jika memungkinkan dan ada pantai yang dekat dan aman untuk dikunjungi, ajaklah anak-anak untuk bermain di pantai. Beberapa hal yang dapat dilakukan anak-anak di pantai: bermain pasir, membuat istana pasir, berenang, bermain ombak, dsb.

Bermain *Golf Mini*
Alat dan Bahan:

- Bola plastik kecil atau bola tenis meja
- Tongkat

Cara:

- Buat lubang di pasir
- Mintalah anak untuk memukul bola plastik dengan tongkat dari jarak tertentu dan berusaha memasukkannya ke dalam lubang

Estafet Ember Berisi Air
Alat dan bahan:

- 2 ember kecil berukuran sama

Cara:

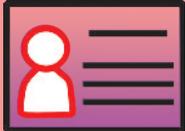
- Bagi anak menjadi dua kelompok.
- Minta mereka berbaris.
- Isi ember dengan air laut.
- Estafetkan dari satu anak ke anak berikutnya. Kelompok yang embernya sampai di ujung lebih dulu tanpa menumpahkan air adalah pemenangnya.

C. Aku Suka Caramu

Buku dapat diakses pada tautan berikut.

https://literacycloud.org/stories/309-i-like-your-way/

Tujuan pembelajaran dari buku ini adalah

	Nilai Agama dan Budi Pekerti Anak menyadari bahwa ada teman-temannya yang berbeda. Anak jadi peka dan dapat berempati pada teman-teman yang berkebutuhan khusus. Anak mengetahui cara menjadi teman yang baik. Anak punya keinginan untuk menolong teman yang membutuhkan bantuan.
	Jati Diri Anak dapat menyadari kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Anak bangga akan identitas dan keadaan dirinya, walaupun berbeda. Anak sadar bahwa dalam hidup, selalu akan ada rintangan dan yang terpenting adalah menghadapi rintangan tanpa menyerah.
	Literasi dan STEAM Anak mengerti keadaan Rano sebagai penyandang disabilitas visual. Anak menyadari kesulitan-kesulitan yang dihadapi Rano. Anak melihat keinginan membantu pada diri Wuri. Anak dapat mendiskusikan panca indra dan kegunaannya. Anak membuat karya-karya berdasarkan cerita *Aku Suka Caramu*.

Sebelum Membaca Buku

Banyak hal yang dapat ditanyakan kepada anak atau dilakukan sebelum membaca buku. Berikut ini adalah contoh-contohnya.

1. Memperhatikan Sampul Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa saja yang kamu lihat di sampul buku ini?	Versi *ebook*: Lima anak, satu kucing, rumah-rumah Versi cetak: Satu anak perempuan, satu anak laki-laki, dan rumah-rumah di sepanjang jalan
Kira-kira siapa yang akan menjadi tokoh utama?	Anak perempuan berbaju merah Anak laki-laki berbaju garis-garis
Apa yang dipegang si anak laki-laki?	Sebuah tongkat

Tujuan utama kegiatan ini tidak untuk membuat anak menjawab pertanyaan dengan tepat seperti jawaban pada tabel. Pertanyaan-pertanyaan ini hanya untuk memicu rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka untuk membuat kejutan dengan jawaban-jawaban yang lain.

2. Mengetahui Judul Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa judul buku ini?	Aku Suka Caramu
Coba kita buat beberapa kalimat dengan kata *cara*	Ini cara makan pisang: dikupas, dimakan. Ini cara mencuci tangan yang baik.
Dari sampul dan judul buku ini, apakah kita sudah tau cara apa yang sedang dibicarakan?	Belum tahu

3. Mengetahui Nama Penulis dan Ilustrator Buku

Pertanyaan	Contoh jawaban
Lihat, ada dua nama di sampul buku ini. Siapakah mereka?	Penulis dan ilustrator
Siapa penulisnya? Siapa ilustratornya?	Audelia Agustine Wastana Haikal

Kegiatan dapat dilanjutkan dengan menyebutkan beberapa fakta menarik mengenai penulis dan ilustrator.

Contoh:

- Ayo kita lihat Instagram milik Kak Wastana Haikal di @wastanahaikal.
- Gambar-gambar hasil karya Kak Haikal bagus-bagus, ya? Gambar mana yang kamu suka?

4. Menebak Isi Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Ayo kita lihat lagi sampul bukunya (versi *ebook*. Kira-kira anak-anak ini akan pergi ke mana?	Akan pergi bermain (karena ada anak yang memegang bola) Akan pergi ke pesta (karena ada anak yang memegang hadiah)
Ayo kita lihat lagi sampul bukunya (versi buku). Siapa yang sedang mengamati anak perempuan dan anak laki-laki ini?	Kucing putih
Ada yang mau menebak kira-kira cerita ini tentang apa?	Anak perempuan berbaju merah dan anak laki-laki berbaju garis-garis sedang menuju ke suatu tempat

Saat Membaca Buku

Saat buku dibaca pertama kali, bacalah dari awal hingga akhir supaya anak mendengarkan keseluruhan ceritanya tanpa disela. Ketika anak sudah mengenal ceritanya dan saat membaca buku yang sama untuk kedua atau ke sekian kalinya, selipkanlah diskusi ataupun kegiatan lain terkait pembacaan buku tersebut.

Berikut ini beberapa contoh bahan diskusi untuk setiap halaman.

Tak perlu berhenti di setiap halaman untuk berdiskusi. Pilihlah dua sampai tiga halaman yang akan menjadi pemberhentian sementara untuk berdiskusi atau berkegiatan. Pada kesempatan lain, guru dapat memilih pemberhentian yang lain.

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
02	Siapa nama anak yang membawa tongkat? Dia memanggil mamanya. Kira-kira di mana mamanya berada?	Rano Di dalam rumah
03	Di belakang Rano ada siapa? Di belakang anak perempuan ada siapa?	Anak perempuan berbaju merah Kucing putih
04	Nah sekarang kita sudah tahu nama anak perempuan berbaju merah. Siapa namanya? Mengapa Wuri ingin membimbing Rano? Apa kata lain untuk menyebut orang buta? Sekarang kita tahu mengapa Rano membawa tongkat. Apa guna tongkat itu?	Wuri Karena Rano tidak dapat melihat Penyandang disabilitas visual Tongkat itu membantu Rano "melihat"
06	Apa yang Rano lakukan di sini? Ayo kita peragakan cara mengendus Ada yang tahu kata lain dari mengendus?	Mengendus-endus Mencium
07	Ternyata bau apa yang dicium Rano? Siapa yang suka makan satai?	Satai
09	Apa yang disentuh Rano di sini? Ada yang tahu kata lain dari sentuh?	Tembok batu Pegang, raba
12	Apa yang terjadi bila Rano tidak tahu ada genangan air di depannya?	Dia akan melangkah ke genangan air dan kakinya akan jadi basah. Mungkin juga dia akan terpeleset dan jatuh.
15	Bagaimana Rano tahu ada anjing?	Dia mendengar suara gonggongan anjing

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
18	Yang mana Ali? Ada hiasan apa saja di rumah Ali?	Yang berbaju merah, bercelana biru Ada balon, bendera-bendera kecil, kertas warna-warni digantung
19 20	Ada banyak makanan. Adakah makanan yang kamu kenali di sini?	Kue basah, kentang goreng, kue kering, dan pisang

Setelah Membaca Buku

Ajaklah anak untuk membuat peta konsep (lihat Buku 1) untuk mendapatkan ide-ide kegiatan.

Dan di bawah ini adalah contoh-contoh kegiatan yang dapat dilakukan.

1. Mendiskusikan Tokoh

Pertanyaan	Contoh jawaban
Siapa tokoh yang paling kamu sukai di buku ini? Mengapa?	Rano. Walaupun dia buta, dia bisa melakukan segalanya. Wuri. Dia lucu dan cerewet.
Bandingkan Rano dan Wuri	Rano: laki-laki, tinggi, kurus, tidak bisa melihat, tenang Wuri: perempuan, pendek, gemuk, bisa melihat, cerewet
Menurutmu apakah Wuri teman yang baik? Mengapa?	Ya. Karena dia terus ingin membantu Rano
Apa yang dirasakan Wuri tentang Rano?	Dia kagum pada Rano
Kira-kira siapa kucing putih itu?	Mungkin peliharaan Rano, mungkin juga kucing liar yang ada di sekitar sana.

2. Mendiskusikan Latar/setting

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Di mana terjadinya cerita ini?	Di depan rumah Rano Di sepanjang perjalanan Di rumah Ali
Bandingkan rumah Rano dan rumah Ali	Perbedaan: rumah Rano berdinding hijau, rumah Ali berdinding kuning Persamaan: kedua rumah itu sama sama punya satu pintu di tengah yang diapit dua jendela. Gentingnya sama-sama berwarna merah, Sama-sama berpagar.

3. Mendiskusikan Alur/*Plot*

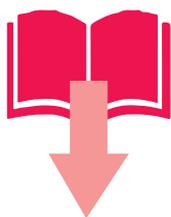
Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa yang terjadi pada awal cerita?	Rano pamit pada ibunya karena ia akan pergi ke pesta ulang tahun Ali.
Di sepanjang perjalanan, indra apa saja yang digunakan Rano?	Indra penciuman: untuk mencium bau satai dari tempat penjual satai Indra peraba: untuk meraba tembok batu, dan mengetahui adanya genangan air (dengan bantuan tongkat) Indra pendengar: untuk mendengar bunyi gonggongan anjing
Kejadian apa yang paling kamu sukai dalam cerita ini ?	Saat Rano menghindari genangan air dengan tongkatnya Saat Rano dan Wuri tiba di rumah Ali
Apa kekhawatiran Wuri pada awal cerita? Apakah menurutmu Wuri memang harus khawatir?	Wuri takut Rano tidak bisa tiba di rumah Ali karena dia tidak bisa melihat. Tidak. Walaupun Rano buta, ia dapat menggunakan indra lainnya untuk membantunya mencari jalan.

4. Menceritakan Kembali

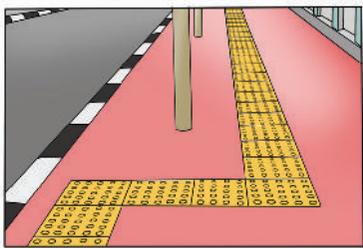
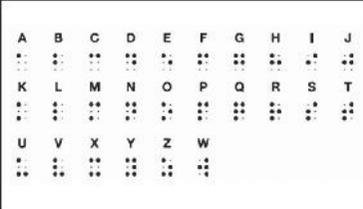
Mintalah anak untuk menceritakan kembali cerita ini dengan kata-katanya sendiri. Mereka bisa menceritakan seluruh cerita atau potongan ceritanya saja.

Contoh:
Rano akan pergi ke rumah Ali, padahal dia buta. Wuri jadi khawatir dan ingin membantu Rano. Ternyata Rano bisa berjalan ke rumah Ali sendiri tanpa tersesat. Dia mencium bau satai, meraba tembok batu, mendengar suara anjing, dan akhirnya tiba di rumah Ali. Di sana banyak makanan dan mereka pun berpesta.

5. Membuat Lanjutan Cerita

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Jika keesokan harinya Rano dan Wuri pergi ke kebun binatang, apakah Rano bisa tahu hewan apa saja yang ada di sana? Hewan apa yang baunya khas? Hewan apa yang suaranya khas?	Ada hewan-hewan yang dapat diidentifikasi dari baunya, ada hewan-hewan yang dapat diidentifikasi dari bunyinya. Kuda, ayam, ikan Kuda, burung, bebek, harimau
Jika keesokan harinya Rano dan Wuri pergi ke pasar, apakah Rano bisa tahu benda-benda yang dijual di sana? Benda apa yang baunya khas? Benda apa yang rasanya khas? Benda apa yang dapat dirasakan dengan disentuh?	Ada benda yang dapat diidentifikasi dari baunya, dari rasanya, atau dari teksturnya yang khas saat disentuh. Ikan asin, daging mentah Makanan matang, bumbu Berbagai jenis kain

Berikut ini beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan dengan buku *Aku Suka Caramu*.

1. Mengetahui Alat-alat yang Dapat Membantu Orang Buta

Alat	Diskusi
Tongkat 	Tongkat adalah kepanjangan dari tangan. Tongkat dapat menunjukkan apa yang berada di sekitar kita.
Tactile paving (tanda di jalanan untuk orang buta berupa permukaan dengan tekstur khusus) 	Di beberapa tempat, baik di dalam gedung maupun di luar, ada bagian dari lantai yang diberi tekstur khusus untuk membantu para penyandang disabilitas visual. Tekstur garis memberitahu tempat dan arah berjalan bagi para penyandang disabilitas visual. Tekstur bintik-bintik menunjukkan bahwa para penyandang disabilitas visual harus berhati-hati karena jalur yang dijalaninya akan segera berubah karena beberapa hal, seperti ada turunan atau tanjakan, ada tangga, tempat penyebrangan, dan lainnya.
Anjing pembimbing 	Fungsi anjing pembimbing mirip seperti tongkat, yaitu membimbing para penyandang disabilitas visual agar dapat menghindari halangan. Anjing pembimbing juga dapat memperingatkan penyandang disabilitas visual bila ada bahaya yang mendekat.
Huruf braille **Sumber:** www.idntimes.com	Karena tidak dapat melihat, para tunanetra membaca dengan jari-jari mereka. Ajaklah anak-anak untuk menulis nama panggilan mereka dengan huruf braille.

Alat	Diskusi
	 Sumber: www.wikihow.com

2. Menggambar Rumah

Mintalah anak untuk menggambar rumah mereka masing-masing, atau rumah idaman mereka.

Diskusikan rumah seperti apa yang cocok untuk orang yang menggunakan kursi roda, misalnya menggunakan *ramp* (lereng), bukan tangga.

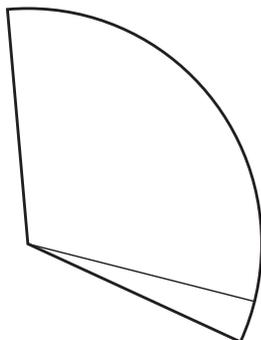
3. Membuat Topi

Anak-anak bisa membuat topi kertas seperti yang dikenakan anak-anak di pesta ulang tahun Ali.

Alat dan bahan:

- Kertas karton
- Kertas berwarna untuk menghias
- Gunting, lem
- Tali atau pita

Cara:

- Gunting karton dengan bentuk seperti berikut.

- Hias dengan gambar pada bagian atasnya atau dengan tempelan potongan kertas berwarna.
- Ajaklah anak-anak untuk menggambar atau menempelkan potongan kertas berwarna ini dengan mata ditutup kain. Dengan demikan, anak-anak akan mengandalkan perasaan dan tangan saja.
- Tempelkan menjadi bentuk *cone* (corong).
- Tempelkan tali atau pita untuk mengikatkan topi pada leher.

Gambar 3.14 Topi dari kertas
Sumber: www.rambut.lif.co.id

4. Bermain Peran: Menirukan Adegan di Dalam Buku

Contoh adegan dari buku *Aku Suka Caramu* yang dapat diperankan anak-anak:

Anak 1 (Wuri) : Rano, ayo, kugandeng.
Anak 2 (Rano) : Tidak usah, Wuri, Aku bisa sendiri.
Anak 1 (Wuri) : Bagaimana kamu bisa tahu jika kita sudah tiba di ujung jalan?
Anak 2 (Rano) : Nanti kutunjukkan (Rano mengendus-endus). Nah sudah ada bau satai, kita sudah tiba di ujung jalan. Ayo, belok kanan.
Anak 1 (Wuri) : Rano, ayo kugandeng.
Anak 2 (Rano) : Tidak usah, Wuri, Aku bisa sendiri.
Anak 1 (Wuri) : Bagaimana kamu bisa tahu jika kita sudah tiba di ujung jalan?
Anak 2 (Rano) : Nanti kutunjukkan (Rano meraba dinding). Nah sudah ada dinding batu, kita sudah tiba di ujung jalan. Ayo belok kiri.

Anak 1 (Wuri) : Rano, ayo kugandeng.
Anak 2 (Rano) : Tidak usah, Wuri, aku bisa sendiri.
Anak 1 (Wuri) : Bagaimana kamu bisa tahu jika kita nanti ada genangan air?
Anak 2 (Rano) : Nanti kutunjukkan (Rano menggunakan tongkat). Oh, ada air di depan kita. Ayo, kita ke pinggir.

Anak 1 (Wuri) : Rano, ayo, kugandeng.
Anak 2 (Rano) : Tidak usah, Wuri, Aku bisa sendiri.

Anak 1 (Wuri) : Bagaimana kamu bisa tahu jika nanti ada anjing galak?
Anak 2 (Rano) : Nanti kutunjukkan (Rano mendengarkan).
Guru (Anjing) : (menirukan bunyi gonggongan anjing).
Anak 2 (Rano) : Anjing ada di sisi kiri. Ayo kita berjalan di sisi kanan.

Anak 1 (Wuri) : Kamu hebat, Rano!
Anak 2 (Rano) : Wuri kita sudah tiba di rumah Ali.
Anak 1 (Wuri) : Kok kamu bisa tahu?
Anak 2 (Rano) : Aku bisa mendengar suara semua teman-teman kita.
Anak 1 (Wuri) : Aku suka caramu, Rano!

5. Menyanyi

Ajaklah anak-anak untuk menyanyikan lagu pancaindra. Lagu-lagu pancaindera dapat dicari di youTube dengan kata kunci *lagu pancaindra*, salah satu contohnya adalah berikut:

https://www.youtube.com/watch?v=HgtDW9yAtoc

6. "Melihat" dengan Hidung

Bawalah beberapa benda dengan bau yang berbeda, masukkan ke dalam kotak atau wadah sehingga anak tidak dapat melihatnya. Sebagai alternatif, tutup mata anak dengan kain. Minta anak untuk mengendus dan menebak benda-benda itu.

Contoh benda yang dapat digunakan:

- Bunga yang berbau harum, seperti mawar, melati, atau sedap malam
- Saputangan yang sudah diberi minyak kayu putih
- Saputangan yang sudah diberi minyak wangi
- Sabun batang
- Ikan asin
- Kopi bubuk atau biji kopi
- Bawang putih cincang
- Cuka
- Irisan jahe

7. "Melihat" dengan Telinga

Alternatif 1

- Sediakan beberapa benda yang berbunyi. Tutup mata anak dengan kain. Bunyikan benda dan minta anak menebaknya.
- Contoh benda yang dapat digunakan:
    - Bel (lonceng) yang digoyang
    - Karet gelang yang dilingkarkan pada kotak kemasan makanan, lalu dipetik

- Seruling yang ditiup
- Bola yang dipantulkan pada lantai

Alternatif 2

- Sediakan beberapa wadah kecil yang sama dan tidak tembus pandang seperti botol plastik atau kotak bekas kemasan makanan. Isi dengan benda yang berbeda, minta anak mengocok dan menebak apa isinya.
- Contoh benda yang dapat dimasukkan ke dalam wadah:
    - Beras
    - Penjepit kertas
    - Kapas
    - Kelereng

Alternatif 3

Tutup mata salah satu anak dengan kain. Di ruangan kosong atau ruang kelas yang meja dan kursinya sudah dipindahkan ke tepi, minta anak "menangkap" temannya. Si teman memilih salah satu sudut ruang lalu berdiam di sana sambil menyanyi. Anak yang ditutup matanya harus mencari temannya dengan cara mendengar dari arah mana suara berasal.

8. Membuat Puisi

Jika anak-anak sudah lancar menulis, minta mereka untuk membuat puisi pendek bertema persahabatan, misalnya tentang salah satu teman sekelas atau hewan peliharaan.

Puisi dapat dibuat sendiri atau berkelompok, setiap anak menulis bergantian, dan saling meneruskan puisi yang dibuat oleh teman.

9. Keterkaitan dengan STEAM

	Tema	Bahan Diskusi
Sains	Peta	Ajaklah anak untuk menggambar peta sekolah sederhana. Peta dapat memuat: gerbang sekolah, halaman sekolah, aula, kantin, perpustakaan, ruang kelas, dll.
Teknologi	Google Map	Jika memungkinkan, tunjukkan anak-anak cara mencari arah jalan dari satu tempat ke tempat lain dengan Google Maps, misalnya dari sekolah ke kantor pos atau ke pasar terdekat, ataupun ke tempat tinggal masing-masing anak. Bila ada buku peta, dapat digunakan juga untuk dibandingkan dengan Google Maps.

10. Keterkaitan dengan Aspek Sosial Budaya

	Tema	Bahan Diskusi
Emosional	Kebutuhan khusus	Ada banyak jenis kebutuhan khusus seperti: Disabilitas visual: tidak dapat melihat Disabilitas wicara: tidak dapat berbicara Disabilitas fisik: kelainan pada alat gerak, misalnya tangan atau kaki
		Disabilitas mental: kelainan pada perkembangan mental Disabilitas intelektual: kesulitan berkomunikasi, kesulitan memproses informasi Diskusikan dengan anak-anak bahwa teman-teman berkebutuhan khusus seharusnya tidak dijauhi. Mereka berbeda, tetapi bukan berarti mereka lebih buruk dari kita.
	Empati	Ajaklah anak untuk membayangkan seperti apa rasanya menjadi penyandang disabilitas visual atau disabilitias lainnya. Sampaikan bahwa kita harus berusaha membantu teman-teman berkebutuhan khusus.
	Bersyukur	Mintalah anak untuk membuat daftar apa saja yang ia syukuri di dalam hidupnya, terkait dengan dirinya sendiri, orang-orang di sekitarnya, dan lingkungan sekitarnya

11. Membuat Satai

Gambar 3.15 Sate buah
Sumber: www.superhealthykids.com

Satai buah
Alat dan bahan:
- Beberapa jenis buah
- Pisau plastik
- Tusuk satai

Cara:
- Ajaklah anak-anak untuk memotong buah menjadi potongan kecil. Pilihlah buah yang dapat dipotong dengan pisau plastik, seperti pisang, pepaya, semangka, atau nanas.
- Tusuk buah dengan tusuk satai. Ingatkan anak untuk berhati-hati saat memegang tusuk satai.

Satai Roti

Alat dan Bahan:

- Roti tawar
- Berbagai jenis selai
- Keju lembaran atau keju oles
- Pisau
- Tusuk satai

Cara:

- Mintalah anak untuk mengolesi roti tawar dengan berbagai macam selai atau lembaran keju
- Potong roti tangkup yang sudah diisi menjadi bujur sangkar kecil
- Tusuk dengan tusuk satai

Gambar 3.16 Sate roti
Sumber: www.pinimg.com

"Melihat" dengan Lidah

Tutup seorang mata anak, kemudian minta temannya menyuapinya dengan sepotong buah atau sepotong roti. Minta anak menebak, itu buah apa atau roti dengan isi apa.

12. Membuat Jus atau *Smoothie*

Alat dan Bahan:

- Susu
- Pisang atau buah lain yang sesuai
- Es batu
- Blender

Cara:

- Masukkan susu, buah, dan es batu ke dalam blender
- Blender hingga halus
- Nikmati bersama

13. Pesta di Kelas

Setelah membuat satai, minuman, dan topi pesta, anak-anak dapat mengadakan pesta kecil di kelas. Anak-anak boleh membawa tambahan makanan dari rumah untuk dimakan bersama teman-teman sekelas.

Berikut beberapa permainan yang dapat dilakukan saat pesta.

Mencari jalan

Alat dan Bahan:

Karpet *puzzle*

Cara:

- Atur karpet *puzzle* membentuk jalur acak
- Tutup mata anak dengan kain
- Tanpa alas kaki, minta anak berjalan pada jalur karpet *puzzle* dari ujung satu ke ujung lainnya.

Gambar 3.17 Mencari jalan sambil menutup mata
Sumber: Arleen A. 2021

Lomba Sendok

Alat dan Bahan:

- Sendok
- Kelereng

Cara:

- Letakkan kelereng pada sendok
- Tetapkan titik mulai dan selesai
- Minta anak berjalan perlahan sambil memegang sendok
- Minta mereka menjaga kelereng agar tidak jatuh
- Anak yang sampai lebih dulu tanpa menjatuhkan kelereng adalah pemenangnya

Oper Bola

Alat dan Bahan:

- Bola atau benda apa saja yang aman untuk dioper
- Lagu, bisa diputar dengan gawai atau dinyanyikan guru

Cara:

- Minta anak berdiri dalam lingkaran
- Guru memutar atau menyanyikan lagu sambil memberikan bola ke salah satu anak
- Anak mengoper bola ke teman di sebelah kirinya
- Guru menghentikan lagu secara acak
- Anak yang memegang bola saat lagu berhenti harus keluar lingkaran
- Demikian seterusnya sampai tinggal satu anak yang bertahan

14. Dua Musisi Terkenal yang Buta

Stevie Wonder
Lahir: 13 Mei 1950
Mulai buta tak lama sejak lahir
Prestasi: Musisi termuda yang lagunya mencapai puncak tangga lagu yaitu pada usia ke-13, musisi yang rekaman lagunya paling banyak dibeli, dan musisi yang pernah menerima Grammy Awards sebanyak 22 kali.
Salah satu lagu yang terkenal hasil ciptaannya: "I Just Called to Say I Love You", dapat dicari melalui YouTube dengan kata kunci *i just called to say i love you*, misalnya:

https://www.youtube.com/watch?v=XxoBaEQGMPo

Nobuyuki Tsujii
Lahir: 13 September 1988
Buta sejak lahir
Prestasi: Menjadi anggota musik orkestra pada usia 10 tahun, mulai menciptakan lagu pada usia 12 tahun. Pada usia ke 20, Tsujii adalah pianis buta pertama yang menang di kompetisi internasional.
Video-video penampilan Tsujii dapat dicari melalui Youtube dengan kata kunci tsujii nobuyuki. Sebagai contoh, salah satu lagu ciptaannya, "*Elegy for the Victims of the Earthquake and Tsunami*" (lagu khusus untuk korban gempa dan tsunami), dapat dilihat pada tautan berikut.

https://www.youtube.com/watch?v=C0jumCJS5xo

Sebagai kegiatan alternatif, mintalah anak untuk mencoba memainkan alat musik, misalnya piano, organ, atau gamelan dengan mata ditutup.

15. Implan Koklea

Mungkin suatu hari anak-anak akan melihat anak lain yang mengenakan alat seperti ini pada telinganya.

Gambar 3.18 Implan koklea

Alat ini adalah koklea buatan. Anak yang tidak dapat mendengar jadi bisa mendengar dan berkomunikasi seperti layaknya anak yang nondisabilitas dengan bantuan alat ini.

Kenapa kita dapat mendengar ?

Gelombang suara yang masuk ke telinga kita membuat gendang telinga bergetar. Getaran ini diubah menjadi impuls listrik oleh bagian telinga yang bernama koklea. Impuls listrik ini lalu dikirim ke otak sehingga otak menerjemahkannya sebagai suara.

Pada anak yang terlahir tidak dapat mendengar, biasanya kerusakan terdapat pada koklea. Perkembangan medis telah memungkinkan koklea ini diganti dengan koklea buatan. Cara paling mudah untuk menjelaskan pada anak mengenai teman dengan disabilitas sensorik mendengar yang mengenakan alat ini adalah: teman tersebut punya telinga robot yang canggih.

D. Wortel-Wortel Weli

Buku ini dapat diakses pada tautan berikut.

https://budi.kemdikbud.go.id/detil?id=317&&lang=id

Tujuan pembelajaran dari buku ini adalah sebagai berikut.

	Nilai Agama dan Budi Pekerti Anak ingin dirinya berguna dengan melakukan hal-hal yang bermanfaat atau memberi nilai tambah.
	Jati Diri Anak aktif mencari solusi dari permasalahan-permasalahan yang dihadapinya. Anak mempunyai keinginan dan tahu bahwa dia harus berusaha mencapainya. Anak sadar bahwa dalam mencapai keinginannya, ia akan menghadapi banyak halangan, tetapi ia tidak boleh putus asa.

	Literasi dan STEAM Anak mengerti yang ingin dicapai oleh Weli dan halangan-halangan yang dihadapinya. Anak mengenali hasil-hasil dari proses yang dilakukan Weli dengan bahan dasar wortel. Anak menghargai proses berpikir Weli. Anak membuat karya-karya berdasarkan cerita *Wortel-Wortel Weli*. Mengenal hewan kelinci. Mengenal sayur wortel.

Sebelum Membaca Buku

Banyak hal yang dapat ditanyakan pada anak atau dilakukan bersama mereka sebelum membaca buku, misalnya:

1. Memperhatikan Sampul Buku

Pertanyaan	Contoh jawaban
Apa saja yang kamu lihat di sampul buku ini?	Kelinci mengenakan baju garis-garis merah putih Wortel-wortel Dahan pohon
Ada berapa wortel di halaman ini?	Tujuh
Siapa yang suka wortel?	

Tujuan utama kegiatan ini tidak untuk mengarahkan anak menjawab seperti jawaban pada tabel. Pertanyaan -pertanyaan ini diajukan untuk memicu rasa ingin tahu anak, dan mereka bisa membuat kejutan mengejutkanmu dengan jawaban-jawaban lain.

2. Mengetahui Judul Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa judul buku ini?	Wortel-Wortel Weli
Siapa nama si Kelinci?	Weli

3. Mengetahui Nama Penulis dan Ilustrator Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Biasanya di sampul buku ada dua nama, tetapi di buku ini ada berapa nama?	Hanya satu
Siapa nama penulis buku ini?	Barbara Eni
Siapa nama ilustrator buku ini?	Barbara Eni
Berarti Barbara Eni ini pintar apa saja?	Pintar menulis, dan pintar menggambar

4. Menebak Isi Buku

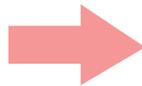
Pertanyaan	Contoh Jawaban
Ayo kita lihat lagi sampul bukunya. Kira-kira siapa tokoh utama di dalam cerita ini?	Weli si Kelinci
Kira-kira apa yang akan dilakukan Weli dalam buku ini?	Weli akan makan wortel Weli akan menanam wortel Weli akan melempar wortel

Saat Membaca Buku

Saat buku dibaca pertama kali, bacalah dari awal hingga akhir supaya anak mendengarkan keseluruhan ceritanya secara utuh. Ketika anak sudah lebih kenal dengan ceritanya, saat membaca buku yang sama untuk kedua atau ke sekian kalinya, diskusi ataupun kegiatan lain dapat diselipkan.

Di bawah ini beberapa contoh bahan diskusi untuk setiap halaman, tetapi guru tidak perlu berhenti di setiap halaman untuk berdiskusi. Pilihlah dua sampai tiga halaman yang akan menjadi pemberhentian sementara di setiap pembacaan. Pada kesempatan lain, halaman pemberhentian yang lain dapat dipilih.

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
01	Apa yang dilakukan Weli? Apakah anjing membeli wortel? Apakah kura-kura membeli wortel?	Menjual wortel Tidak Tidak
02	Mengapa Weli terlihat sedih?	Karena wortelnya tidak laku
03	Ada apa saja di meja? Ada satu benda yang seharusnya ada di atas meja, tetapi tidak ada. Benda apa itu?	Wortel, blender, talenan, gula, dan air di gelas ukur Pisau, yang digunakan Weli untuk memotong wortel
04	Apa saja yang diperlukan untuk membuat jus wortel? Siapa saja yang sudah membeli jus wortel? Siapa yang sedang mengantre untuk membeli jus wortel?	Wortel, gula, air Jerapah, dan domba Beruang, landak, itik, dan babi
05	Ekspresi apa yang ditunjukkan Weli? Mengapa Weli bingung? Mengapa dia harus bingung saat banyak hewan lain menirunya menjual jus wortel?	Bingung Karena banyak yang ikut-ikutan menjual jus wortel juga Bila semua temannya menjual jus wortel, tidak banyak yang akan membeli jus wortel yang dijual Weli. Semakin banyak yang berjualan semakin susah menjual benda yang sama karena harus bersaing dengan penjual lain
07	Apa yang dijual Weli sekarang?	Kue wortel
08	Lalu apa yang terjadi?	Teman-teman Weli meniru berjualan kue wortel
10	Apa yang dijual Weli sekarang? Apa yang kira kira akan terjadi di halaman selanjutnya?	Es krim wortel Teman-teman Weli meniru berjualan es krim wortel
12	Apa yang sedang dilakukan Weli?	Tidur-tiduran Makan wortel Berpikir

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
16	Apa saja yang pernah Weli buat dari wortel?	Jus wortel Kue wortel Permen wortel Es krim wortel Bakmi wortel

Setelah Membaca Buku

Ajak anak untuk membuat peta konsep (lihat Buku 1) untuk mendapatkan ide-ide kegiatan.

Berikut ini adalah contoh-contoh kegiatan yang dapat dilakukan.

1. Mendiskusikan Tokoh

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Kelinci seperti apa si Weli ini? Apakah dia pintar? Apa buktinya?	 Ya Dia terus berpikir dan terus mendapat ide
Apakah dia malas? Apa buktinya?	Tidak Dia terus bekerja membuat ini dan itu
Apakah dia kreatif? Apa buktinya?	Ya Dia dapat terus membuat berbagai makanan dari wortel
Apakah ia mudah menyerah? Apa buktinya?	Tidak Dia tidak tinggal diam dan terus berusaha

2. Mendiskusikan Latar/*Setting*

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Cerita ini terjadi di mana saja?	Di rumah Weli Di luar rumah, di tempat berjualan Di hutan
Rumah Weli terbuat dari apa?	Batu bata

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Kelinci sungguhan biasanya tinggal di mana?	Lubang di tanah

3. Mendiskusikan Alur/Plot

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa yang terjadi pada awal cerita?	Weli berjualan wortel, tetapi tidak laku
Lalu apa yang dilakukan Weli?	Mengolah wortel menjadi jus wortel
Lalu apa yang dilakukan teman-teman Weli?	Meniru atau ikut-ikutan
Apa yang dilakukan Weli terus menerus?	Ia terus mengeluarkan ide-ide baru dan menjual berbagai makanan lain dari wortel.

4. Menceritakan Kembali

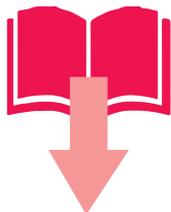
Mintalah anak untuk menceritakan kembali cerita ini dengan kata-katanya sendiri. Mereka boleh menceritakan seluruh ceritanya atau potongan ceritanya.

Contoh:
Weli berjualan wortel, tetapi tidak laku. Kemudian ia membuat dan menjual jus wortel. Jualannya laku tetapi teman-temannya menirunya. Weli lantas membuat dan menjual kue wortel. Jualannya laku juga, tetapi lagi-lagi ditiru oleh teman-temannya. Weli lalu membuat es krim wortel, tetapi teman-temannya kembali menirunya. Walaupun begitu, Weli tidak berhenti. Ia membuat permen dan bakmi wortel.

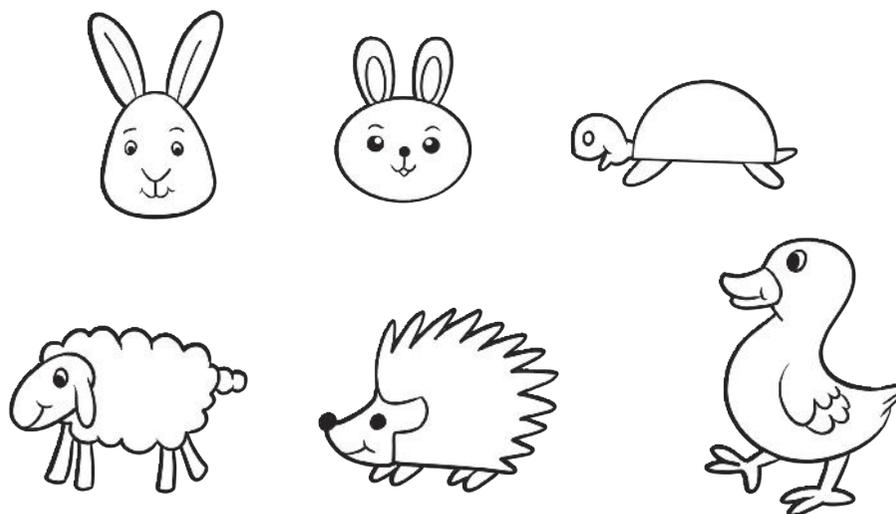
5. Membuat Akhir Cerita yang Berbeda

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Saat Weli menjual wortel dan tidak laku, bila ia malas berpikir, apa yang akan terjadi pada wortel-wortelnya?	Wortel akan menjadi busuk

6. Memberikan Lanjutan Cerita

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Kira-kira apa lagi yang akan dibuat Weli dari wortel?	Sup wortel Keripik wortel ....

Di bawah ini berbagai aktivitas lain yang dapat dilakukan dengan buku ini

1. Menggambar Tokoh

Ajak anak untuk menggambar tokoh seperti kelinci, kura-kura, anjing, jerapah, domba, landak, dan itik. Mulailah menggambar dengan bidang segitiga, lingkaran, setengah lingkaran, bentuk awan dll. Anak dapat mencari cara untuk mengubah sebuah bentuk bidang menjadi hewan yang diinginkannya.

Gambar 3.19 Gambar binatang dari berbagai bentuk

2. Membuat Topeng Kelinci dari Kertas Karton atau Piring Kertas

Gambar 3.20 Topeng kelinci
Sumber: www.youtube.com, Easy Kids Craft

Alternatif: Membuat Kelinci dari Lilin Mainan

Gambar 3.21 Kelinci dari malam
Sumber: www.youtube.com, Студия Эллиса

Instruksi dapat dicari melalui YouTube dengan kata kunci *kelinci playdoh*, *kelinci plastisin*, *playdough bunny*, misalnya video ini:

https://www.youtube.com/watch?v=7m7p0fQ83lk

dan ini:
https://www.youtube.com/watch?v=3YvFFM5ohrk

3. Bermain Peran, Menirukan Adegan di Dalam Buku

Berikut contoh adegan dari buku *Wortel-Wortel Weli* yang dapat diperankan anak-anak

Anak 1 (Weli)	:	Wortel-wortel, siapa yang mau beli wortel?
Anak 2 (Kura-kura)	:	Tidak mau, ah.
Anak 1 (Weli)	:	Jus wortel. Jus wortel. Siapa yang mau beli jus wortel? Manis dan menyegarkan!
Anak 3 (Itik)	:	Aku mauuu.
Anak 4 (Babi)	:	Aku juga mau.
Anak 3 (Itik)	:	Jus wortel. Jus wortel. Siapa yang mau beli jus wortel? Manis dan menyegarkan!
Anak 1 (Weli)	:	Aduh ada yang ikut-ikutan jualan jus wortel! Aku jualan yang lain saja, ah.
Anak 1 (Weli)	:	Kue wortel. Kue wortel. Siapa yang mau beli kue wortel? Manis dan lezat.
Anak 4 (Babi)	:	Aku mau.
Anak 4 (Babi)	:	Kue wortel. Kue wortel. Siapa yang mau beli kue wortel? Manis dan lezat.
Anak 1 (Weli)	:	Aduh ada yang ikut-ikutan jualan kue wortel! Aku jualan yang lain saja,ah.
Anak 1 (Weli)	:	Es krim wortel. Es krim wortel. Siapa yang mau beli es krim wortel?
Anak 5 (Beruang)	:	Aku mau.
Anak 5 (beruang)	:	Es krim wortel, es krim wortel, siapa yang mau beli es krim wortel?
Anak 1 (Weli)	:	Aduh ada yang ikut-ikutan jualan es krim wortel juga! Aku cari ide lain lagi, deh.
Anak 1 (Weli)	:	Bakmi wortel ini terlezat di dunia!
Anak 2-5	:	Kami setuju!

4. Menyanyi Lagu Kelinciku

Ajak anak mempelajari dan menyanyikan lagu “Kelinciku”.

Kelinciku, kelinciku kau manis sekali
Melompat kian kemari sepanjang hari
Aku ingin menemani sepulang sekolah
Bersamamu lagi menari-nari

Lagu tersebut dapat dilihat di tautan berikut.
https://www.youtube.com/watch?v=ILz2al5KDRk

5. Menari Tarian Kelinci

Ajaklah anak anak untuk menarikan tarian kelinci. Instruksi dapat dicari melalui kanal Youtube dengan kata kunci *tari kelinci*, misalnya seperti pada tautan ini:

https://www.youtube.com/watch?v=N78kAouu6cg

Gambar 3.22 Tarian kelinci
Sumber: www.youtube.com, selvi septiani

6. Membuat Puisi Bertema Kelinci

Mintalah anak untuk membuat puisi yang mengandung kata kelinci.

Contoh:
Aku dan kelinci kecilku
Bermain main setiap hari
Kelinciku amatlah lucu
Selalu melompat dan menari

Setiap pagi kelinci kecilku
Kuberi wortel yang segar
Aku sayang kelinci kecilku
Semoga ia cepat besar

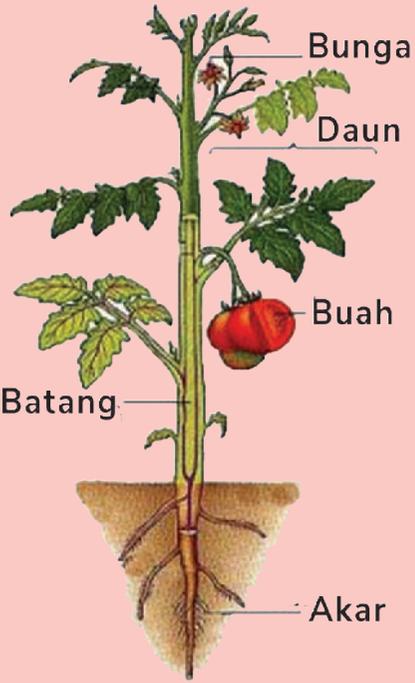
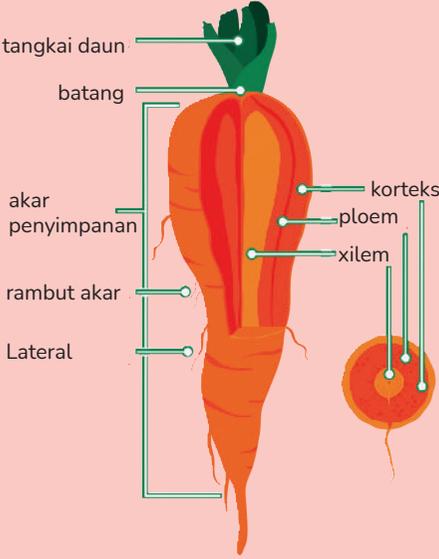
Catatan: untuk mencari pasangan kata-kata yang berima, guru dapat menggunakan situs berikut.

https://www.rimakata.com/

7. Keterkaitan dengan STEAM

	Tema	Bahan Diskusi
Sains	Hewan darat Hewan air Hewan udara	Tanyakan pada anak-anak apakah kelinci termasuk hewan darat, air, atau udara. Minta mereka menyebutkan contoh hewan darat lainnya. Minta mereka menyebutkan contoh hewan air dan hewan udara.

	Tema	Bahan Diskusi
		Guntinglah beberapa gambar hewan dan minta anak-anak menempelkan gambar tersebut di tempat yang benar (udara, darat, atau air) Gambar 3.23 Tempat tinggal hewan
	Hewan pemakan daging Hewan pemakan tumbuhan Hewan pemakan segala	Jelaskan kepada anak-anak tentang hewan pemakan daging, pemakan tumbuhan, dan pemakan segala. Tanyakan pada anak-anak, selain wortel, makanan apalagi yang disukai kelinci. Tanyakan apakah kelinci termasuk hewan pemakan daging, pemakan tumbuhan, atau pemakan segala. Jika memungkinkan, ajak anak-anak pergi ke suatu tempat untuk memperhatikan hewan dan apa yang mereka makan. Contoh hewan pemakan daging: harimau Contoh hewan pemakan tumbuhan: kelinci, sapi Contoh hewan pemakan segala: ayam, burung Bagaimana dengan manusia? Manusia adalah makhluk pemakan segala

	Tema	Bahan Diskusi
	Bagian-bagian tumbuhan	Ajak anak ke kebun atau mengamati tanaman dalam pot untuk menyebutkan bagian-bagiannya. Struktur dan Fungsi Tumbuhan Gambar 3.23 Bagian dari tumbuhan **Sumber:** www.padamu.net
	Wortel adalah akar	Apakah anak-anak tahu bahwa wortel adalah bagian akar dari tumbuhan? Gambar 3.24 Bagian dari wortel **Sumber:** www.pgandp.org

	Tema	Bahan Diskusi
		Tunjukkan beberapa tumbuhan lain yang dapat dimakan akarnya. Pilih tanaman umbi yang paling mudah didapatkan, usahakan yang baru dicabut dari tanah, masih ada batang dan daunnya seperti gambar berikut ini: Ubi **Sumber:** www.insight.kontan.co.id
		Singkong **Sumber:** www.bestekin.com
		Kentang **Sumber:** www.smp.prasacademy.com

	Tema	Bahan Diskusi
		Bawang Merah **Sumber:** www.sumberplastik.co.id
		Bawang Putih **Sumber:** www.referensibebas.com
		Kunyit **Sumber:** www.pertanianku.com
		Jahe **Sumber:** www.dekoruma.com

	Tema	Bahan Diskusi
		Buah Bit **Sumber:** www.hellosehat.com
	Vitamin	Wortel mengandung banyak Vitamin A. Vitamin A baik untuk kesehatan mata. Diskusi dapat dilanjutkan dengan vitamin lain dalam sayur, buah, atau bahan makanan lain
Literasi	Kata *kreatif*	Tanyakan apakah ada yang tahu arti kata *kreatif*. Kreatif artinya punya ide untuk membuat sesuatu yang baru atau unik, atau mengubah sesuatu menjadi sesuatu yang lebih baik. Contohnya adalah saat Weli membuat kreasi makanan-makanan yang dapat dibuat dari wortel.
Matematika	Untung atau rugi	Dalam berjualan ada istilah untung dan rugi. Misalnya, Weli membeli 1 kilogram wortel seharga Rp10.000,00 dan menjualnya dengan harga Rp12.000,00. Keuntungan yang didapatnya adalah Rp2.000,00.
		Namun, jika Weli membeli 1 kilogram wortel seharga Rp10.000,00 dan menjualnya dengan harga Rp9.000,00, Weli rugi sebesar Rp1.000,00.

	Tema	Bahan Diskusi
	Menimbang wortel	Guru dapat menggunakan timbangan kue dengan jarum atau timbangan digital. Minta anak untuk menimbang wortel. Rata-rata ada berapa wortel di dalam 1 kilogram? Kegiatan menimbang boleh dilanjutkan dengan menimbang benda lain seperti kentang, pisang, jeruk, dll

8. Keterkaitan dengan Aspek Sosial Budaya

	Tema	Bahan Diskusi
Budaya	Makanan khas	Setiap daerah mempunyai makanan khas yang berbeda karena bahan, budaya, dan pembuatnya yang berbeda. **Contoh:** Semarang: Lumpia **Sumber:** www.elerasa.com

	Tema	Bahan Diskusi
		Palembang: Empek-Empek **Sumber:** www.beepdo.com
		Medan: Bika ambon **Sumber:** www.idntimes.com
		Yogyakarta: Gudeg **Sumber:** www.cookpad.com
		Jakarta: Kerak telor **Sumber:** www.keluyuran.com Jika memungkinkan, bawa beberapa dari makanan di atas untuk dicicipi oleh anak-anak.

9. Bermain Pura-Pura: Berjualan

Anak-anak dapat berpura-pura berjualan. Benda-beda yang ada di kelas dapat digunakan sebagai barang yang dijual, mereka bisa mempromosikan "barang jualan" dengan poster atau berseru memanggil pembeli.

Anak-anak lain bisa berperan menjadi pembeli dengan berbagai macam gaya.

10. Membuat Jus Wortel

Alat dan Bahan:
- Wortel
- Nanas
- Air
- Blender

Cara:
- Kupas wortel dan nanas (dilakukan oleh guru)
- Potong wortel menjadi potongan kecil. Nanas yang sudah dikupas, dapat dipotong menjadi potongan yang lebih kecil oleh anak-anak dengan menggunakan pisau plastik.
- Blender potongan wortel, nanas, dan air.
- Jus wortel siap dinikmati

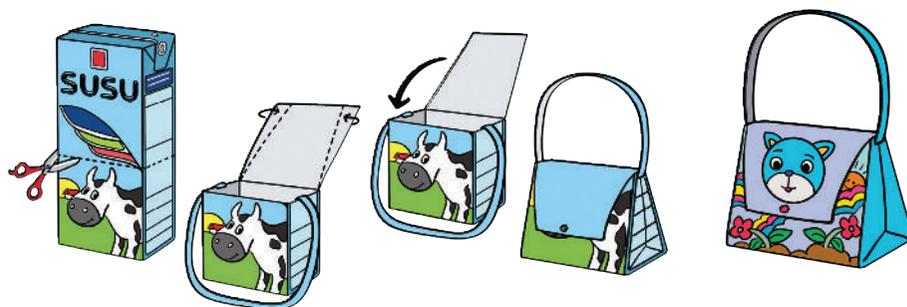
Ingatkan anak-anak untuk selalu menjaga kebersihan dan mencuci tangan sebelum dan sesudah proses selesai.

11. Menjadi Kreatif: Mencari Guna Lain untuk Suatu Benda

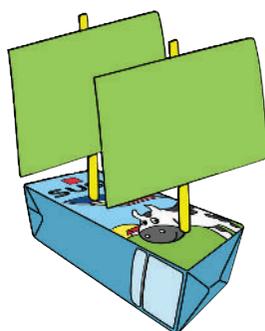
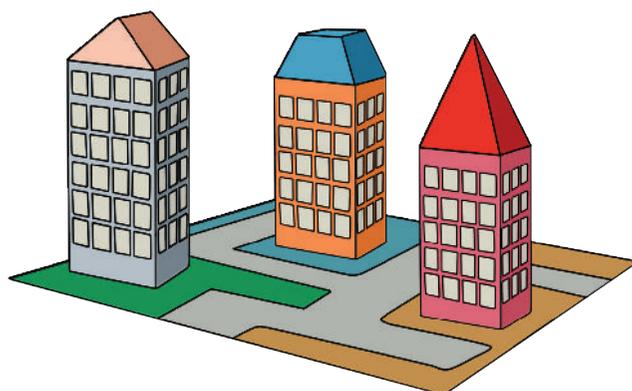
Minta anak mencari ide, apa saja yang dapat dilakukan dengan kotak bekas susu.

Gambar 3.24 Kotak bekas susu

Berikut ini contoh beberapa benda yang dapat dibuat dari kotak bekas susu.

Tas

Tempat Pensil

Pot Bunga

Kapal

Kota

Anak-anak dapat bekerja sama membuat sebuah kota. Setiap anak diminta membawa satu karton bekas susu (atau jus) untuk membuat berbagai bangunan seperti sekolah, rumah sakit, kantor pos, kantor polisi, pusat perbelanjaan, dan lainnya. Anak-anak dapat memutuskan di mana letak bangunan tersebut. Guru dapat menambahkan gambar orang, mobil, pohon, atau foto masing-masing anak untuk ditempelkan pada karton.

12. Mengerti Konsep Berguna dan "Nilai Tambah"

Jelaskan arti kata nilai tambah ke anak. Sampaikan bahwa Weli mengolah wortelnya sehingga nilainya bertambah. Dengan memasak, Weli telah melakukan sesuatu yang berguna.

Rumus nilai tambah adalah sebagai berikut.

Bahan dasar (wortel mentah) + keahlian (keahlian masak Weli) = benda dengan nilai lebih tinggi (jus wortel, kue wortel, dll).

Contoh nilai tambah lain

Bahan dasar	Tenaga Ahli yang Memiliki Keahlian Khusus	Benda dengan Nilai Lebih Tinggi
Tepung, telur, gula, mentega	Pembuat kue	Kue yang lezat
Kanvas kosong, cat	Pelukis	Lukisan
Kertas	Penulis	Buku bacaan
Batu bata, kayu, kaca, dll	Arsitek, Insinyur	Rumah, bangunan
Kain	Perancang busana, penjahit	Pakaian
Kain	Pembatik	Kain batik
Kayu	Tukang kayu/pembuat perabot	Perabot

Keahlian sangatlah penting. Hanya dengan memiliki keahlian, kita dapat menambahkan nilai pada sesuatu dan membuatnya bernilai lebih.

Bila memungkinkan, adakan kunjungan agar anak-anak dapat menyaksikan tenaga ahli bekerja, misalnya pembuat kue, tukang kayu, pelukis, pembatik, dsb.

13. Museum Wortel

Sampaikan kepada anak-anak bahwa ada museum daring khusus tentang wortel.

Ini situsnya:

http://www.carrotmuseum.co.uk/

Di sana ada sejarah wortel, data kandungan wortel, resep-resep yang menggunakan wortel, dan ada foto-foto wortel yang luar biasa.

http://www.carrotmuseum.co.uk/record.html

Gambar 3.25 Wortel dengan bentuk tidak biasa

14. Hewan Peliharaan Kelas

Jika memungkinkan, ajak anak-anak untuk memelihara hewan peliharaan. Anak-anak dapat bergantian memberi makan, menjaga kebersihan kandang, dan bergantian membawa pulang peliharaan ini.

Hewan yang mungkin dapat dijadikan peliharaan kelas:

- Ikan di akuarium kecil
- Hamster di kandangnya
- Landak di kandangnya
- Kelinci di kandangnya

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Belajar dan Bermain Berbasis Buku
Penulis: Arleen Amidjaja, Anna Farida Kurniasari, Ni Ekawati
ISBN: 978-602-244-562-3

Lembar Perencanaan, Lembar Dokumentasi, dan Assessment

Sumber: Ni Ekawati/TK Taman Agustus Tabanan Bali, 2021

BAB 4

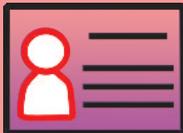
Untuk membantu pelaksanaan kegiatan bermain berbasis buku, berikut ini lembar perencanaan yang dapat digunakan oleh guru sebelum kegiatan, juga lembar dokumentasi dan asesmen yang dapat diisi setelah kegiatan.

A. Lembar Perencanaan

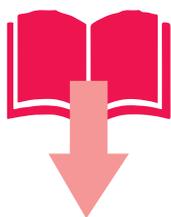
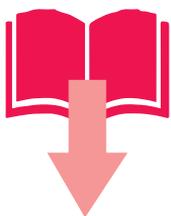
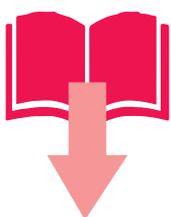
Di dalam lembar berikut, guru dapat membuat coretan ide-ide tentang pertanyaan, bahan diskusi, dan kegiatan yang akan dilakukan bersama anak-anak. Bacalah terlebih dahulu buku yang akan digunakan paling sedikit dua kali, lalu lakukan curah gagasan dengan mengisi lembar di bawah ini.

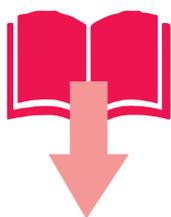
Lembar ini tidak harus terisi penuh. Bila lembar tersebut telah terisi setengahnya, berarti buku sudah siap digunakan.

Judul buku : ______________________________

Tujuan pembelajaran dari buku ini adalah sebagai berikut.

	Nilai Agama dan Budi Pekerti
	Jati Diri
	Dasar-dasar Literasi dan STEAM

Buat Peta Konsep (lihat Buku 1) untuk membantu membuat Lembar Perencanaan

Lembar Perencanaan (dapat difotokopi untuk diisi)

Tentang ...	Pertanyaan/Bahan Diskusi
Sampul buku	
Judul buku	
Penulis-ilustrator	
Isi buku	

Hal	Pertanyaan/Bahan Diskusi

Tentang...	Pertanyaan/Bahan Diskusi
Tokoh	
Latar	
Plot	

Akhir cerita alternatif	
Lanjutan cerita	

Kegiatan	Yang Dilakukan	Yang Dibutuhkan
Menggambar		
Membuat		
Bermain peran		
Menyanyi		
Menari		
Menulis		
STEAM		

Kegiatan	Yang Dilakukan	Yang Dibutuhkan
Sosial budaya		
Aktivitas		
Artikel		
Karyawisata		

C. Lembar Dokumentasi dan Asesmen

Lembar dokumentasi asesmen memuat catatan evaluasi terhadap kegiatan bermain berbasis buku.

Lembar ini hanya sebagai inspirasi atau contoh. Guru dapat mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan dan kondisi anak maupun satuan pendidikan masing-masing.

Aspek yang dinilai dalam kegiatan bermain berbasis buku selalu kembali pada elemen capaian pembelajaran:

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti
2. Jati Diri
3. Dasar-Dasar Literasi dan STEAM

1. Lembar Dokumentasi

Lembar dokumentasi berisi foto-foto kegiatan anak atau hasil karya anak.

Guru dapat menyiapkan album foto buatan sendiri.

Berikut contoh dokumentasi kegiatan bermain berbasis buku:

DOKUMENTASI
Gilang, 5 Tahun 10 Bulan
Cerita *Woli Ingin melihat Dunia*
https://literacycloud.org/stories/349-woli-wants-to-see-the-world/

Gilang, Wahyu dan Anindya mendengarkan cerita tentang *Woli Ingin Melihat Dunia* melalui laptop. Gilang menjawab beberapa pertanyaan apa yang dilakukan oleh Woli agar bisa melihat dunia.

"Merajut itu gimana"? tanya Gilang, ia mencoba menggulung benang wol dengan dua batang lidi yang ia temukan. Ia tidak menyelesaikan gulungannya.

Gilang bercerita, Ini aku dan Woli, diajak jalan–jalan ke taman pake mobil. Gilang berkata bahwa ia mengajak Woli pergi dengan mobil karena dalam cerita Woli hanya pergi naik pesawat dan balon udara.

Gilang dan Wahyu membuat sebuah istana dari balok kayu. Gilang Menyusun beberapa balok kayu menjadi mobil dengan antena untuk mengantar Woli jalan– jalan ke istana Wahyu.

Gilang menggunakan kerang, koin, daun, dan kelereng untuk membuat sebuah taman bermain yang memiliki komedi putar di dalamnya.

Gilang, Wahyu, dan Anindya bermain naik kereta api untuk berjalan-jalan ke museum sambil "mengajak" Woli ikut dalam perjalanan mereka.

Gambar 4.1 Anak-anak berkegiatan dengan buku "Woli"
Sumber Foto: Ni Ekawati/TK Bintang Permata Denpasar Bali, 2021

Umpan Balik :
Gilang dapat diajak untuk berkarya wisata ke tempat wisata terdekat dan mengamati hal baru yang mungkin dilihatnya di tempat tersebut.

Catatan : Alokasi Waktu bermain adalah 210 menit (1050 Menit /minggu)

2. Asesmen

Lembar asesmen ini berfungsi sebagai alat bantu guru dalam melakukan evaluasi. lembar ini berisi catatan perkembangan dan pencapaian anak dalam berkegiatan berbasis buku. Pada saat yang sama, catatan ini juga dapat mengevaluasi pilihan kegiatan yang digunakan oleh guru.

Jika kebanyakan anak mengalami kesulitan dalam kegiatan tertentu, guru dapat melakukan evaluasi dan mempertimbangkan pilihan aktivitas yang lain.

Pada akhirnya, lembar asesmen ini tidak semata-mata mengevaluasi anak, tetapi juga mengevaluasi kegiatan yang disajikan kepada anak.

Pilihan asesmen dapat dirujuk ke Buku-1 (Kurikulum PAUD) yang meliputi hal-hal berikut.

- Catatan Anekdot
- Hasil Karya
- Ceklis

Contoh Asesmen berikut ini dapat diterapkan untuk kegiatan berbasis buku, pada bab 3.1, *Woli Ingin Melihat Dunia*.

Guru dapat memilih salah satu cara yang dirasa paling sesuai dan paling memungkinkan untuk dilakukan.

a. Catatan Anekdot

Kelompok: Merah Nama Anak: Puspa	Tahun Ajaran: 2020/2021
Tanggal/Waktu/Tempat	**Peristiwa**
16 Mei 2021 09.14 Kelas	Puspa sedang mengamati adegan Woli yang sedang berusaha keluar rumah. Puspa berkata, “Woli mirip aku saat ingin belajar sepeda roda dua. Aku berusaha terus sampai bisa.” Kemudian, beberapa anak lain ikut bercerita tentang pengalaman saat pantang menyerah dalam melakukan sesuatu.

Catatan di atas memperlihatkan kemampuan anak dalam menemukan keterkaitan suatu peristiwa dengan pengalamannya sendiri.

Pengalaman anak tersebut juga menjadi inspirasi bagi anak lain untuk melakukan hal yang sama.

b. Hasil Karya

Salah satu kegiatan yang dilakukan berdasarkan buku *Woli Ingin Melihat Dunia* adalah merajut atau melakukan kegiatan bermain lainnya dengan menggunakan benang. Berikut ini adalah karya nyata anak saat bermain dengan benang.

Gambar 4.2 Anak belajar merajut
Sumber Foto: Ni Ekawati/TK Bintang Permata Denpasar Bali, 2021

Gilang penasaran bagaimana cara merajut, sebagaimana tokoh perempuan dalam buku *Woli Ingin Melihat Dunia*.

Dengan panduan guru, Gilang membuat pola benang dengan menggunakan lidi. Kegiatan ini melatih kemampuan motorik halus anak.

c. Ceklis

Contoh ceklis yang bisa dilakukan untuk kegiatan berbasis buku *Woli Ingin Melihat Dunia*.

Nama Anak: Dimas
Kelompok : TK B
Bulan: September

Elemen CP (Asesmen)	Ceklis	Tempat dan waktu kemunculan	Deskripsi (Fakta yang Teramati oleh Guru)
Nilai Agama dan Budi Pekerti			
Anak menunjukkan sikap peduli dan Ikut bertanggung jawab dalam memelihara alam.	✓	Di halaman sekolah, 09.14	Dimas melihat anak lain mengganggu kucing. Dimas dan berkata, "Kucing itu seperti dalam buku 'Woli". Biarkan saja, kan dia cuma mau lewat."
Jati Diri			
Anak menunjukkan sikap positif dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas fisik.	✓	Di halaman sekolah 09.30	Dimas bermain lempar tangkap bola bersama teman-temannya sambil berkata, "Ayo main bola. Pura-puranya bola ini Woli!"
Dasar-dasar Literasi dan STEAM			
Anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, dalam percakapan, tulisan, atau menggunakan berbagai media.	✓	Di kelas saat penutupan pembelajaran, 10.00	Dimas berkata, "Aku juga ingin berkeliling dunia seperti Woli!"

Contoh untuk elemen capaian pembelajaran yang lain, pengolahan data, dan pelaporan asesmen dapat dirujuk lebih lanjut di Buku-1 (Kurikulum PAUD)

C. Daftar buku

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Jati Diri (keselamatan diri, mengelola emosi) **Literasi** (simbol daerah, simbol ekspresi) **STEAM** (bentuk, warna, udara, angin, berat jenis, memuai)	**Delon si Balon** (Jenjang 1) https://literacycloud.org/stories/461-delon-the-balloon/ Penulis: Beby Haryanti Dewi Ilustrator: Matahari Indonesia Penerbit: Bestari – Room to Read	Setelah dibeli, Delon si Balon terlepas dari genggaman pemiliknya. Delon kemudian bertualang ke berbagai tempat dan menghadapi bahaya saat hampir dipatuk oleh burung. Delon lalu mulai kehilangan gas, terbang semakin rendah, dan akhirnya bertemu dengan teman baru.	- Mendiskusikan berbagai bentuk, warna, bidang datar, bidang tiga dimensi (geometri) - Meniup dan melepaskan balon - Meniup dan menghias balon menjadi wajah (diberi mata, hidung, mulut, rambut) - Menghias (menggambar di atas) layang-layang - Membuat layang-layang - Menerbangkan layang-layang - Mendiskusikan tempat-tempat terkenal yang ada di daerah atau lingkungan anak - Mendiskusikan mengapa balon bisa terbang - Mendiskusikan tentang konsep memuai
Budi Pekerti (kerja sama) **Jati Diri** (mengelola emosi) **STEAM** (hewan air, hewan yang bisa terbang, siklus hidup)	***Hari Menangkap*** (Jenjang 2) https://literacycloud.org/stories/701-it-s-catching-day/ Penulis: Dian Sukma Kuswardhani	Toman kecil (ikan) belajar menangkap mangsa sendiri. Ia mengejar ikan, tetapi menangkap mangsa ternyata tidak mudah.	- Mendiskusikan hewan-hewan yang hidup di air - Mendiskusikan hewan-hewan yang bisa terbang - Mendiskusikan hewan-hewan yang dapat hidup di darat dan air

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
		Ia bertemu dengan burung udang yang juga sedang berusaha menangkap mangsa. Tanpa sengaja, mereka bekerja sama mengepung ikan dan akhirnya, mereka sama-sama berhasil menangkap mangsa.	- Mendiskusikan siklus hidup ikan - Mendiskusikan siklus hidup burung - Bermain tak jongkok - Membuat ikan dari kertas atau dari benda yang ada di sekitar anak - Membuat burung dari berbagai benda yang ada di sekitarnya - Membuat bentuk sarang burung atau rumah burung - Memelihara ikan di kelas
Budi Pekerti (kerajinan, bertanggung jawab, sayang hewan) **Jati Diri** (menjaga kebersihan, kesehatan)	***Ada Fululu di Bawah Meja*** (Jenjang 2) https://literacycloud.org/stories/334-there-is-a-fululu-under-the-table/ Penulis: Arleen A. Ilustrator: Adriana Putri Penerbit: Bestari – Room to Read	Kata Kakak, ada Fululu di bawah meja belajarnya. Bob tidak tahu apa itu Fululu tetapi ia ingin punya Fululu juga. Kakak pun memberitahu cara mendapatkan Fululu. Caranya tidak mudah tetapi Bob berusaha keras dan akhirnya ia mendapatkan sesuatu yang bahkan lebih baik dari Fululu.	- Mendiskusikan mimpi - Belajar membedakan makanan sehat dan makanan yang tidak sehat - Mendiskusikan makanan kesukaan - Belajar menjaga kebersihan mulut (sikat gigi, kumur, *flossing*) - Membereskan dan membersihkan ruang kelas bersama-sama - Mendiskusikan jenis-jenis olahraga yang menggunakan bola

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
			- Bermain bola - Berdiskusi tentang tugas-tugas di rumah, membuat daftar tugas - Mengerjakan tugas di rumah, seperti membantu ibu, dan membersihkan kamar - Menggambar benda dengan bentuk dasar lingkaran - Membuat bola dari kertas, rumput kering, daun-daun, lalu dimainkan - Berdiskusi tentang hewan-hewan peliharaan - Memelihara hewan peliharaan bersama-sama di kelas
Budi Pekerti (menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan, menghargai profesi petani, memahami bahwa setiap orang membutuhkan orang lain, melaksanakan tugas dengan hati senang) **Jati Diri** (rasa bangga sebagai bangsa Indonesia sebagai negara agraris, rasa bangga karena berguna)	***Aku si Penjaga Sawah*** (Jenjang 2) https://literacycloud.org/stories/460-i-m-the-scarecrow/ Penulis: Lia Herliana Ilustrator: Odilia Stevannie Penerbit: Nourabooks – Room to Read	Si Penjaga Sawah tinggal di sawah. Setiap hari ia memperhatikan petani bekerja. Sawah dibajak, padi ditanam, dan sawah diairi. Saat padi mulai tumbuh dan tamu tak diundang datang, si Penjaga Sawah pun melaksanakan tugasnya menjaga tanaman padi hingga tiba masa panen. Si Penjaga Sawah bahagia karena hasil panen banyak dan dengan gembira dia terus melaksanakan tugasnya.	- Mendiskusikan persiapan menanam padi - Mendiskusikan siklus tumbuhan - Mendiskusikan bagian-bagian tumbuhan - Mendiskusikan apa saja yang dibutuhkan tumbuhan - Mendiskusikan hewan-hewan yang merupakan hama - Menanam pohon/ tumbuhan - Berkebun atau merawat tanaman - Membuat penjaga sawah dari karton atau dari baju yang diisi daun kering. Gantungkan kaleng bekas supaya berbunyi saat ditiup angin.

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
STEAM (tumbuhan, perubahan bentuk dari padi hingga nasi, membuat karya seni dalam berbahasa yaitu membuat syair tentang petani)			- Bermain peran menjadi petani yang sedang menanam padi - Dramatisasi cerita *Aku si Penjaga sawah* - Menanak nasi hingga makan bersama
Budi pekerti (toleransi, menghargai perbedaan, menjadi teman yang baik) **Jati Diri** (percaya diri, rasa bangga karena berguna,) **Literasi** (kegemaran membaca) **STEAM** (hewan malam, apresiasi musik)	Tetangga Baru Beki (Jenjang PAUD) https://budi.kemdikbud.go.id/detil?id=311&&lang=id Penulis: Lutfia Khairunisa Ilustrator: Matahari Indonesia Penerbit: kemendikbud	Beki punya tetangga baru bernama Kila. Beki ingin berteman dengan tetangga barunya, tetapi ketika Beki berkunjung ke rumah Kila, Kila tidak membukakan pintu. Beki mencoba menarik perhatian Kila dengan bermain musik. Kila akhirnya keluar dari rumahnya dan memberitahu Beki bahwa karena dirinya seekor kelelawar, ia tidur pada siang hari. Sejak saat itu Beki mencoba untuk tidak ribut saat siang. Walaupun berbeda, mereka tetap berteman baik.	- Mendiskusikan hewan yang mencari makan pada siang hari dan malam hari - Mendiskusikan makanan yang dimakan bebek dan makanan yang dimakan kelelawar - Mendiskusikan hewan-hewan yang bisa berenang - Mendiskusikan hewan-hewan yang bisa terbang - Membaca buku seperti Beki - Mendiskusikan jenis-jenis alat musik - Bermain musik seperti Beki - Mendiskusikan berbagai jenis buah dan vitamin yang dikandungnya - Mengenal dan berteman dengan tetangga di lingkungan masing-masing - Membuat alat musik - Pertunjukkan musik

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Budi Pekerti (membantu orang lain) **Jati Diri** (bangga, berinisiatif) **Literasi** (mengetahui guna-guna benda) **STEAM** (membuat gambar, melipat kertas, siklus air)	***Ransel Ajaib Ana*** (Jenjang SD) https://budi.kemdikbud.go.id/detil?id=284&&lang=id Penulis: Ana Widyastuti Ilustrator: Iqbal Sudirja Penerbit: Kemendikbud	Ana punya ransel yang berisi berbagai benda. Ana suka menyimpan benda yang dia rasa akan berguna untuk membantu orang-orang di sekitarnya. Ia membawa makanan lebih untuk orang yang membutuhkannya. Ia mencari kegunaan lain dari sebuah benda, dan ia selalu punya ide untuk menghadapi berbagai masalah.	- Mendiskusikan bunyi. Bandingkan bunyi yang dibuat oleh benda-benda yang berbeda saat dimasukkan ke dalam kaleng. Lalu coba masukkan berbagai benda tersebut ke dalam kardus. - Mencari guna lain dari kardus bekas atau materi pembungkus lainnya - Mendiskusikan dari mana datangnya hujan (siklus air) - Melipat pesawat terbang dari kertas - Mendiskusikan media gambar. Bandingkan gambar yang dibuat dengan pensil warna, crayon, dan cat air - Selalu membawa tas lipat (tas belanja) di dalam tas - Menggunakan kembali tas belanja dan tidak menggunakan kantung plastik - Membuat tas belanja dari kaos bekas
Budi Pekerti (Bekerja keras, membantu orang yang membutuhkan, meletakkan kepentingan orang lain di atas kependingan sendiri)	***Mutiara Ibu Pengasuh*** Dari buku Kumpulan Dongeng Kerajaan iJak / iPusnas	Putri Rosalia adalah putri yang suka bersantai. Suatu hari datang ibu pengasuh baru. Tidak seperti ibu pengasuh lainnya yang selalu menyuruh Putri Rosalia bekerja, ibu pengasuh yang ini membiarkannya bersantai.	- Membacakan buku untuk teman-teman, atau anak yang lebih kecil - Membantu ibu memasak - Menyiapkan makanan bersama-sama - Belajar menjahit dengan karton yang sudah dilubangi, anak-anak memasukkan benang tanpa jarum

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Jati Diri (Bangga akan hasil karya, memasak dengan aman/ pengetahuan keselamatan diri, setiap orang memerlukan pakaian layak, percaya diri)	Penulis: Arleen A. Ilustrator: Herlina Kartaatmadja Penerbit: Bhuana Ilmu Populer	Suatu hari, Putri Rosalia melihat sebutir mutiara cantik milik Ibu Pengasuh dan ia menginginkannya. Ibu Pengasuh akan memberikan mutiara itu dengan syarat. Putri Rosalia terpaksa memenuhi syarat-syarat itu.	- Berdiskusi bahwa menjahit dan memasak bukan pekerjaan anak perempuan saja - Berdiskusi bahwa hati yang baik jauh lebih berharga daripada benda materi
Literasi (membuat cerita kegiatanku hari ini, membaca gambar dengan suara nyaring, melanjutkan cerita dengan kemungkinan cerita yang berbeda atau hampir sama) **STEAM** (cara membuat pakaian, cara mengolah makanan sehat, merancang		Setelah semua syarat dipenuhi, Putri Rosalia tidak menginginkan mutiara itu lagi. Ia merasakan bahwa hal yang paling membahagiakan adalah saat ia berguna bagi orang lain.	- Membuat buku cerita tentang kegiatanku hari ini (dilakukan dengan berbagai teknik, misalkan menggambar, gunting tempel, lalu ditambahkan gambar-gambar) - Permainan cerita, "Jika aku jadi ratu/raja aku akan ...." (anak boleh menyebutkan apa yang diinginkan anak jika ia jadi ratu/raja). - Mengurutkan cerita bergambar tentang pakaian (mulai dari menanam kapas, memintal, merancang pakaian, memotong kain, menjahit, dan jadilah pakaian)
Nilai Agama dan Budi Pekerti (Bersyukur kepada Tuhan atas dirinya, menyelamatkan orang lain, tidak mementingkan kemenangan pribadi)	***Kuda Pribadi Raja*** Dari buku Kumpulan Dongeng Kerajaan iJak /iPusnas Penulis: Arleen A. Ilustrator: Ferry Magenta Studio Penerbit: Bhuana Ilmu Populer	Kuda pribadi raja punya dua anak, si Sulung dan si bungsu. Semua mengira bahwa si Sulung yang akan menggantikan ayahnya karena ia sebesar dan setampan ayahnya.	- Mendiskusikan kuda sebagai hewan yang indah dan berguna, misalnya dengan bertanya kepada anak, "Tahukah kamu bahwa anak kuda sudah bisa berlari 24 jam setelah lahir?"

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Jati Diri (Bangga akan diri sendiri dengan segala kekurangan, pentingnya keselamatan diri, melatih diri untuk berolahraga agar tubuh sehat dan kuat)		Si Sulung pun tahu dan bangga akan hal itu. Karena itu, ia tidak mau membantu rakyat mengangkat beban berat karena tidak ingin penampilannya rusak. Saat hari pemilihan kuda tiba, si Bungsu yang lebih kecil tubuhnya malah dapat berlari lebih cepat (karena semua beban berat yang diangkutnya telah membuatnya jadi lebih kuat). Namun, ia tiba lebih akhir karena terlebih dahulu menyelamatkan anak yang hampir terjatuh dari pohon. Raja akhirnya memilih si bungsu karena walaupun dia bukan kuda dengan penampilan terbaik, ia memiliki hati terbaik.	- Permainan merancang pakaian kesukaan temanku. Kegiatan dimainkan berpasangan 2 orang, saling membuat rancangan baju sesuai kesukaan temannya. Selain mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak, kegiatan ini juga mengajak anak belajar mengerti keinginan orang lain. - Mendiskusikan bagian-bagian kuda kemudian membandingkannya dengan hewan lain - Mendiskusikan makanan kuda dan hewan pemakan tumbuhan lainnya. - Membandingkan sikap si Sulung dan si Bungsu - Mendiskusikan cara menolong orang lain dalam kehidupan sehari-hari - Mendiskusikan keluhuran budi lebih penting daripada penampilan - Mengukur tinggi - Menimbang berat badan - Lomba berlari dan diukur waktunya - Berolahraga menirukan cara kuda berlari - Bermain peran menjadi kuda sulung dan kuda bungsu - Membuat mahkota raja - Menghias pelana kuda

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Budi Pekerti (Rajin bekerja, bersyukur kpd Tuhan atas semua pemberianNya, perilaku penuh kasih sayang, saling menghormati)	***Rumah Sederhana Kami*** Dari buku I Love You, Mom (Kumpulan Cerita Kasih Ibu) iJak / iPusnas Penulis: Arleen A Ilustrator: Michael R Penerbit: Bhuana Ilmu Populer	Rumahku amat kecil, tetapi aku sangat mencintainya. Kebunnya kecil, tetapi penuh bunga. Dari sana, Ayah, Ibu, dan aku dapat melihat matahari terbit bersama-sama. Dapur dan ruang makannya kecil, tetapi di sana selalu ada makanan kegemaranku. Ruangan-ruangan lainnya juga amat kecil, tetapi istimewa. Aku pernah ke rumah temanku yang amat besar, tetapi rasanya tidak seistimewa rumahku. Rumahku memang mungil, tetapi selalu penuh cinta.	- Mendiskusikan bagian-bagian rumah dan fungsinya - Membantu ibu membersihkan rumah - Mendiskusikan bahwa hubungan baik antara anggota keluarga jauh lebih penting daripada ukuran/kemewahan sebuah rumah - Belajar menjahit dengan karton yang sudah dilubangi, anak-anak memasukkan benang tanpa jarum - Mendiskusikan beda sudut pandang cerita. Kebanyakan cerita menggunakan sudut pandang orang ketiga, sedangkan cerita ini menggunakan sudut pandang orang pertama - Mengenal macam-macam rumah adat - Bermain balok membuat rumah-rumahan - Bermain balok membuat rumah adat - Membuat hiasan dinding rumah dengan teknik *finger painting* - Membuat perabot rumah dengan menggunakan bahan sisa atau bahan di sekitar anak - Membuat kebun di kelas atau di rumah - Menata kelas impianku

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Nilai Agama dan Budi Pekerti (bersyukur atas kemampuan yang telah diberikan Tuhan, berbuat baik bagi orang lain) **Jati Diri** (Bangga akan identitas keluarga, bangga akan hasil karya, percaya diri pada kemampuan sendiri, bangga dengan tradisi) **Dasar-dasar STEAM** (Membuat karya seni, kreativitas)	***Anak Seorang Penganyam*** Dari buku I Love You, Mom (Kumpulan Cerita Kasih Ibu) iJak / iPusnas Penulis: Arleen A Ilustrator: Ferry Magenta Studio Penerbit: Bhuana Ilmu Populer	Ada sebuah dusun yang seluruh penghuninya adalah penganyam. Ibu Wilia adalah penganyam terhebat di sana. Tidak seperti anak penganyam lainnya yang sejak kecil sudah belajar menganyam keranjang, Wilia sering menganyam benda lain. Dia menganyam tanaman bahkan ular. Wilia mulai menganyam rambut dan ia menciptakan banyak tatanan rambut indah dan akhirnya berita keahlian aneh Wilia ini tersebar ke seantero negeri.	- Bermain peran tentang tugas setiap anggota keluarga - Bercerita tentang pengalaman di rumah yang paling kusuka atau tidak suka - Menceritakan kebiasaan di rumahku - Permainan rumah impianku. Jika besar nanti ingin mempunyai rumah seperti apa? - Mendiskusikan hasil-hasil kerajinan tangan dari daerah masing-masing dan dari luar daerah - Belajar menganyam (dengan kertas warna yang sudah digunting panjang-panjang) - Belajar saling mengepang rambut - Mendiskusikan profesi pengrajin lainnya (tukang kayu, ahli pahat, pembatik, dll)

Daftar Pustaka

Amidjaja, A. 2008. *Kumpulan Dongeng Kerajaan*. Jakarta. Bhuana Ilmu Populer.

--------------. *I Love You, Mom*. Jakarta. Bhuana Ilmu Populer.

--------------. 2007. *101 Fun and Mind Stimulating Things to do with your Kids*. Jakarta: Elex Media

Komputindo.

--------------. 2017. *Ada Fululu di Bawah Meja*. Jakarta. Bestari - Room to Read.

--------------. 2017. *Woli Ingin Melihat Dunia*. Jakarta. Yayasan Litara - Room to Read.

Audelia, A. 2019. *Aku Suka Caramu*. Jakarta. Yayasan Litara - Room to Read.

Dewi, B. H. 2019. *Delon si Balon*. Jakarta. Bestari - Room to Read.

Eni, B. 2019. *Wortel-wortel Weli*. Jakarta. Kemendikbud.

Farida, A. 2014. *Sekolah yang Menyenangkan*. Bandung: Nuansa Cendekia.

-------------- 2013. *Biasa Baca Sejak Balita*. Buku Elektronik: https://drive.google.com/file/d/0Bz1FU9tw35YMM0tjN21ON3RxM1E/view?usp=sharing

Herliana, L. 2019, *Aku si Penjaga Sawah*. Jakarta. Noura Books - Room to Read.

Khairunisa, L.. 2019. *Tetangga Baru Beki*. Jakarta. KemendikbudKid, Tika. 2019. Petualangan Botol Plastik. Jakarta. Kemendikbud.

Kuswardhani, D.S. 2019. *Hari Menangkap*. Jakarta. Bestari - Room to Read.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen.

Widyastuti. 2019. *Ransel Ajaib Ana*. Jakarta. Kemendikbud.

Sumber Gambar

https://www.cleverpatch.com.au/ideas/by-product-type/paint-and-print/coin-rubbing

https://www.youtube.com/watch?v=XCjYTYSWxeo

https://myboredtoddler.com/easy-yarn-pumpkin-craft-for-toddlers/

https://www.youtube.com/watch?v=QaSpFGO9QIQ

https://www.firstpalette.com/craft/paper-plate-sailboat.html

https://theimaginationtree.com/under-the-sea-paper-plate-craft/

https://funfamilycrafts.com/wp-content/uploads/2013/06/bottle_cap_fish-400x313.jpg

https://frugalfun4boys.com/create-a-cardboard-box-car/

https://worldathome.brighthorizons.com/activities/recycled-bottle-bowling

https://www.wikihow.com/images/thumb/d/d1/Read-Braille-Step-1-Version-4.jpg/v4-728px-Read-Braille-Step-1-Version-4.jpg

https://cdn.idntimes.com/content-images/community/2019/03/z-uncontracted-grade-one-braille-explained-262a858851b087d2966548317f2b6c2b.jpg

http://www.kesekolah.com/images2/big/2015012314451872160.jpg

https://www.superhealthykids.com/recipes/frozen-fruit-kebabs/

https://i.pinimg.com/564x/8b/07/d2/8b07d2898982be9c8369b3bcb8bdb972.jpg

https://newatlas.com/fully-internal-cochlear-implant/30778/

https://www.youtube.com/watch?v=3OOZ-ESNOu0

https://i0.wp.com/www.padamu.net/wp-content/uploads/2019/02/Struktur-dan-Fungsi-Tumbuhan.jpg?resize=600%2C400&ssl=1

https://thumb.tildacdn.com/tild3232-3433-4432-a238-623733623863/-/resize/460x/-/format/webp/Carrot_Anatomy04.png

https://foto.kontan.co.id/fHSXSoMtEpGrecd0KCpAArEf5W0=/smart/2018/12/10/1579520447p.jpg

https://bestekin.com/wp-content/uploads/2020/03/singkong.jpg

https://2.bp.blogspot.com/-BoJKuQml0Us/WoR07GIX3fI/AAAAAAAAAyg/kGWnyT2QQ34EaLa1p3WcezCSLZw8TMEaACEwYBhgL/s1600/2%2Bkentang.png

https://www.pertanianku.com/wp-content/uploads/2018/11/Cara-Sederhana-Budidaya-Kunyit-di-Rumah.jpg

https://www.pertanianku.com/wp-content/uploads/2018/11/Cara-Sederhana-Budidaya-Kunyit-di-Rumah.jpg

https://f1-styx.imgix.net/article/2021/01/22085237/tumpukan-tanaman-jahe-dengan-daunnya.jpg

https://cdn.hellosehat.com/wp-content/uploads/2017/01/Manfaat-buah-bit-untuk-kesehatan-tubuh.jpg

https://selerasa.com/wp-content/uploads/2017/09/images_lumpiakeringsemarang-1200x772.jpg

https://www.youtube.com/watch?v=9lm23dyUEsU

https://assets.beepdo.com/wp-content/uploads/2020/10/26144056/foto_utama_pempek_2.jpg

https://cdn.idntimes.com/content-images/community/2021/01/fromandroid-bce44a3308ea3357c8f5754197c2fd16.jpg

https://img-global.cpcdn.com/recipes/2c17d767deae2db2/1200x630cq70/photo.jpg

https://keluyuran.com/wp-content/uploads/2020/05/Kerak-Telor-Copy.webp

https://www.myteachingstation.com/make-a-city-using-recycled-milk-cartons

Profil Penulis

Nama Lengkap : Arleen A
E-Mail : arleen315@yahoo.com
Instansi :
Alamat Instansi :
Bidang keahlian : Penulis

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun Terakhir:

1. Financial Analyst, PT Inti Salim Corpora
2. Finance Manager, PT Topindo Atlas Asia (current)
3. Penulis

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. BSc in Commerce, Santa Clara University, CA
2. MBA, Santa Clara University, CA

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. I love you, Mom (10 stories in 1 picture book), Bhuana Ilmu Populer
2. Story of Days (7 stories in 1 picture book), Bhuana Ilmu Populer
3. Mengapa ada air mata di dunia? (Why should there be tears?) (a picture book), Ufuk Publishing
4. Merry Christmas, Everyone (4 stories in 1 picture book), Capricorn Santa's Deers (a picture book), Wortelbooks
5. The Cities series (6 picture books), Capricorn, Stories of Great Virtue (10 stories in 1 picture book), Bhuana Ilmu Populer
6. Aaron and the Magic Apple (an 80 page picture book), Bhuana Ilmu Populer
7. Financial Intelligence for Kids (10 stories in 1 picture book), Bhuana Ilmu Populer
8. Tales of Remarkable Little Companions (10 stories in 1 picture book), Bhuana Ilmu Populer
9. I love you, Dad (12 stories in 1 picture book), Bhuana Ilmu Populer
10. Shirley the Witch (republished as 2 picture books, 5 stories in each), Bhuana Ilmu Populer
11. All These Loves (previously published as Delapan Semester), a novel, Bhuana Ilmu Populer
12. Amazing Stories to Read and Read and Read (10 stories in 1 picture book), Bhuana Ilmu Populer
13. Stories of Leadership for Kids (10 stories in 1 picture book), Bhuana Ilmu Populer
14. Choose your Own Adventure series (4 picture books), Gramedia Pustaka Utama

15. Kodi the Frog (republished as 10 stories in 1 picture book), Tiga Serangkai
16. Ally – all these lives (a novel), Gramedia Pustaka Utama
17. Dreamlets (a 200 page picture book), Bhuana Ilmu Populer
18. The Book of Bunnies (10 stories in 1 book), Bhuana Ilmu Populer
19. The Perfect Cakes (a picture book, republished), Rosda
20. Mom, Dad, I Love You (10 stories in 1 book), Bhuana Ilmu Populer
21. Diari Putri Klarisa (chapter book), Tiga Serangkai
22. Kumpulan Dongeng Binatang 2 (Animal Tale Collection 2)(10 stories in 1 book), Bhuana Ilmu Populer
23. The Lady in Red (a novel), Gramedia Pustaka Utama
24. Grandma, Grandpa and Me (10 stories in 1 book), Gramedia Pustaka Utama
25. Sun Moon Star (10 stories in 1 book), Bhuana Ilmu Populer
26. Kumpulan Kisah Pembangkit Imajinasi (10 stories in 1 book), Bhuana Ilmu Populer
27. Seri Petualangan Gren (Gren's adventure)(4 picture books), Puspa Swara
28. Then and Now – Dulu dan Sekarang (a novel), Gramedia Pustaka Utama
29. Lisa's Diary (a novel), Bhuana Ilmu Populer
30. Jujur di Setiap Musim (Tales from the Gnomeland) (8 stories in 1 book), Gramedia Pustaka Utama
31. Ada Fululu di Bawah Meja (There is a Fululu under the table)(a picture book), Zikrul Hakim-Room to Read
32. Woli ingin Melihat Dunia (Woli wants to see the world)(a picture book), Litara-Room to Read
33. Kumpulan Dongeng Aneh Bin Ajaib (The Strangest stories)(10 stories in 1 book), Bhuana Ilmu Populer
34. Pabrik Pak Haulg (Mr Haulg's factory)(a picture book), Erlangga for Kids
35. Dahulu ada Peternakan (There was a Farm)(a picture book), Erlangga for Kids

Informasi Lain dari Penulis

Lahir di Jakarta, Arleen A. adalah ibu dua anak. Ia mulai menulis buku anak sejak tahun 2004 karena saat itu ia menyadari bahwa tidak mudah untuk mendapatkan buku anak yang baik tetapi dengan harga yang terjangkau di Jakarta. Buku pertamanya diterbitkan pada tahun 2005. Dalam lima belas tahun terakhir ini, telaah terbit kurang lebih 285 buku anak dan 15 novel dan diterbitkan oleh lebih dari 30 penerbit di Indonesia, Malaysia, Vietnam dan India dan Saudi Arabia.
I write not to fill the pages with words, but to fill the hearts with warmth - Arleen A.
Arleen dapat dihubungi via instagram @arleen315
Buku-bukunya dapat dilihat di situs http://arleen315.webs.com

Profil Penulis

Nama Lengkap : Anna Farida Kurniasari
E-Mail : annafaridaku@gmail.com
Instansi :
Alamat Instansi :
Bidang keahlian : Literasi, Pendidikan, Parenting

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun Terakhir:

1. Penulis buku-buku pendidikan formal dan pendidikan keluarga
2. Asesor BAN PAUD-PNF Kemdikbud RI
3. Kepala Sekolah Perempuan

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S-1: Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Bandung 1993-1998
2. S-2: Manajemen Pendidikan Uninus Bandung 2016-2018

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Sekolah yang Menyenangkan* (Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa (Nuansa Cendekia: Bandung, 2012)
2. *Pilar-pilar Pembangunan Karakter Remaja* (Nuansa Cendekia: Bandung, 2013)
3. Seri Pendidikan Karakter (Remaja Hebat: Gen Hijau & Gen Digital, di Rumah dan di Sekolah) (Nuansa Cendekia: Bandung, 2014)
4. *Perempuan dan Literasi*, Bitread, Bandung, 2018
5. *Membangun Kemitraan Keluarga dan Sekolah*. Nuansa Cendekia, Bandung, 2020
6. *Single Dad Berbagi Cerita*, Metagraf-Tiga Serangkai, Solo, 2018
7. *Single Mom Berbagi Cerita*, Metagraf-Tiga Serangkai, Solo, 2018
8. *Bilal Bin Rabah*, Pelangi Mizan, Bandung, 2019
9. *Abu Bakar As Shiddiq*, Pelangi Mizan, Bandung, 2019
10. *Bermain dan Berpantun*, Yayasan Litara, 2021
11. *Peliharaan Istimewa*, Yayasan Litara, 2021
12. *Teman Bermain Loli*, Yayasan Litara, 2021
13. *Air Mata Rahasia* (Penerbit Insan Cendekia: Surabaya, 2011)
14. *Puzzle Mimpi* (Caesar Publishing: Yogyakarta, 2012)
15. *Keharuman Cinta Mother Teresa*, (Agogos Publishing: Jakarta, 2012)

Informasi Lain dari Penulis

Anna Farida Kurniasari adalah seorang praktisi pendidikan, penulis buku, serta menjabat sebagai asesor BAN PAUD-PNF Kemendikbud RI. Pendidikan, literasi, dan parenting adalah bidang keahliannya. Oleh karena itulah, dari sumbangan pikirannya telah lahir puluhan buku yang diterbitkan dalam bentuk buku cerita anak, buku-buku parenting, buku pemberdayaan perempuan, jurnal penelitian, hingga tulisan yang diterbitkan di media massa.

Profil Penulis

Nama Lengkap : NI Ekawati, S.S,MPd
E-Mail : nieka.suteja@gmail.com
Instansi : PAUD Bintang Permata
Alamat Instansi : Denpasar, Bali
Bidang keahlian : Praktisi Pendidikan PAUD

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun Terakhir:

1. Kepala TK Permata Kasih Denpasar, 2003 – 2007
2. Kepala PAUD Bintang Permata Denpasar, 2007 – Sekarang

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1, Bahasa dan Sastra Inggris, Universitas Warmadewa Denpasar
2. S2, Administrasi Pendidikan , Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Artikel*, lagu tematik bahasa daerah (Bali) untuk anak PAUD
2. Modul Pembelajaran PAUD
3. Modul Evaluasi Pembelajaran PAUD

Informasi Lain dari Penulis

NI Ekawati adalah seorang konsultan dan praktisi pendidikan untuk PAUD. Selain sebagai asesor Rumpun BAN PAUD dan BNF Bali, NI Ekawati juga terlibat dalam pengembangan sekolah PAUD dan berbagai organisasi pendidikan di Bali. Beberapa buku terkait pendidikan PAUD telah diterbitkannya.

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Anies Listyowati
E-Mail : aniespaud@unipasby.ac.id
Instansi : Univ. PGRI Adi Buana Surabaya
Alamat Instansi : Jl. Dukuh Menanggal XII N0; 14 Surabaya
Bidang keahlian : Akademisi di bidang Pendidikan PAUD

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun Terakhir:

1. Dosen
2. Guru TK selama 21 tahun
3. Kepala TK
4. Pengasuh Acara Kreativitas dan Permainan Di Stasiun TV JTV Selama 2 tahun
5. Pemateri di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur untuk guru-guru TK
6. Trainer Erlangga For Kids dengan materi

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1:
2. S2:
3. S3:

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. 2017, Buku Panduan Pengasuhan " Meneropong Keterlambatan Bicara Anak dengan 5W1H" .Edukasi Mitra Grafika. Makasar. (Sebagai Editor dan Penelaah).
2. 2017, Buku Panduan Pengasuhan " Bagaimana Mengatasi Anak Tantrum". Edukasi Mitra Grafika. Makasar. (Sebagai Editor dan Penelaah).
3. 2017, Buku Panduan Pengasuhan " Orang Tua Istimewa yang Luar Biasa, Anakku Autis" .Edukasi Mitra Grafika. Makasar. (Sebagai Editor dan Penelaah).
4. 2017, Buku Panduan Pengasuhan " Anakku Menyimpan Harta Terpendam" .Edukasi Mitra Grafika. Makasar. (Sebagai Editor dan Penelaah).
5. 2017, Buku Panduan Pengasuhan " Duh Anakku Susah Makan" .Edukasi Mitra Grafika. Makasar. (Sebagai Editor dan Penelaah).
6. 2017, Buku Panduan Pengasuhan " Kekerasan Intelektual pada Anak" .Edukasi Mitra Grafika. Makasar. (Tim Penulis dan Editor).
7. 2017, Buku Pop Up Interaktif Beraudio " Aku Anak Pemberani" (Buku Pencegahan Kekerasan Seksual pada Anak Usia Dini).
8. 2017, Pendidikan Bela Negara Melalui Permainan Kecerdasan Jamak untuk Anak Usia Dini. (Djoko Adi Walujo dan Anies Listyowati). Prenada Media.
9. 2017, (E-Book) Mengembangkan Ragam Kecerdasan Anak. Seri Panduan Orang Tua. Dirjen Pendidikan Keluarga. Kemendikbud. Jakarta.

10. 2017, (E-Book) Melindungi Anak dari Kekerasan Seksual. Seri Panduan Orang Tua. Dirjen Pendidikan Keluarga. Kemendikbud. Jakarta. (Penelaah)
11. 2018, Contoh Model Buku Informasi : Binatang Khas Indonesia 2018. Balitbang Puskurbuk Kemendikbud (buku dalam bentuk Pop Up)
12. 2018, Contoh Model Buku Konsep : Tanaman Khas Indonesia 2018. Balitbang Puskurbuk Kemendikbud (buku dalam bentuk Pop Up)
13. 2018, Contoh Model Buku Konsep : Rumahku. Balitbang Puskurbuk Kemendikbud (buku dalam bentuk Pop Up)
14. 2018, Contoh Model Buku Cerita : Topi Kesayanganku. Balitbang Puskurbuk Kemendikbud
15. 2021, Buku ajar Kreativitas dan Keberbakatan. PT Erlangga Jakarta

Informasi Lain dari Penelaah

Lahir di Surabaya, Anies Listyowati adalah seorang akademisi dan praktisi pendidikan dari Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya. Pendidikan anak usia dini adalah bidang keahliannya. Kecintaan terhadap dunia pendidikan anak tersebut, telah dibuktikannya dengan terbitnya puluhan buku dan modul dalam pengembangan pendidikan anak usia dini.

Profil Penelaah

Nama Lengkap : DR. Yuliati Siantajani, M.PD.
E-Mail : yulie.aksara@gmail.com
Instansi :
Alamat Instansi :
Bidang keahlian : Mengembangkan kurikulum PAUD diKemendikbud.

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun Terakhir:

1. Founder Sekolah Bukit Aksara Semarang
2. Konsultan World Bank Tahun 2016-2019
3. Founder PT Sinau Seumur Hidup
4. Komisaris PT Sarang Seratus Aksara -publisher
5. Advisor Mamaguru - co teaching network

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Doktor PAUD dari Universitas Negeri Jakarta,lulus tahun 2014 - cumlaude.
2. Magister di bidang Manajemen Pendidikandari Universitas Negeri Semarang
3. Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris dari Universitas Negeri Semarang.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Loose Parts Material Otentik Stimulasi PAUD
2. Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD
3. Buku cerita Serial STEAM untuk anak(Pisang dan Musang, Batu dan Bambu, Cangkul dan Cacing)

Informasi Lain dari Penelaah

-

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Yul Chaidir
E-Mail : yulczul@yahoo.com; zul.illustrator@gmail.com
Instansi :
Alamat Instansi :
Bidang keahlian : Illustrasi Digital, Design Cover, Animator

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun Terakhir:

1. PT . Kompas Gramedia , 2009-2011 [Girls- Disney]-Freelance
2. PT . Zikrul Hakim-Bestari , 2011-2016 [Staff Ilustrator]
3. PT . Tiga Serangkai, 2016-2019, Freelance
4. PT . Pustaka Tanah Air, 2016-2019, Design illustrator Freelance

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

SMEA 6 PGRI, Tamat Thn 1991

Judul Buku yang Pernah dibuat Ilustrasi (10 Tahun Terakhir):

1. Seri Pengetahuanku-Ruang Angkasa (2014)_Zikrul-Bestari
2. Fabel-Komik (2015)_Nectar-Zikrul-Bestari
3. Seri Kesatria Cilik (2015)_Tiga Serangkai
4. Seri Nabi-nabi Ulul Azmi (2015)_Ziyad Publishing
5. 30 Dongeng Seru Untuk Anak (2016) _Tiga Serangkai
6. Dongeng 5 benua (2016)_ Zikrul-Bestari
7. Mukjizat Hebat (2016)_ Zikrul-Bestari
8. Seri Selebritas Langit (2017)_ Tiga Serangkai
9. Ensiklopedia Petualangan Mesjid di Dunia (2020)_Ihsan Media
10. Ilustrasi PAI & *PAB PUSKURBUK (2021) KEMENDIKBUD*

Informasi Lain dari Ilustratir

Yul Chaidir adalah seorang illustrator, cover designer, dan animator. Ilustrasi untuk buku anak-anak adalah fokus keahliannya. Beberapa karyanya telah diterbitkan oleh penerbit Tiga Serangkai, Zikrul Bestari, Ziyad Publishing, Ihsan Media, dan Kemendikbud RI.

Profil Penyunting

Nama Lengkap : Ratna Djumala
E-Mail : ratnadjumala@gmail.com
Instansi : Program Studi Indonesia
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia
Alamat Instansi : Kampus UI Depok, Jawa Barat
Bidang keahlian : Akademisi: Sastra/ Sastra Anak/ Bahasa Indonesia

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun Terakhir:

1. 2007—sekarang Dosen tetap di Program Studi Indonesia, FIB UI
2. 2015—sekarang Penilai buku fiksi dan nonfiksi Puskurbuk, Kemdikbud

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. 1994—1998 S1 Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Univeritas Indonesia
2. 2003—2006 S2 Jurusan Ilmu Susastra, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya(FIB) , Univeritas Indonesia

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. 2020, Artikel "Tema Keberagaman dalam Bacaan Anak Bergambar Jangan Sedih, Bujang!" dalam buku Dinamika Bahasa dan sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.
2. 2019, Artikel "Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional (Tinjauan Pendahuluan pada naskah Jongensspelen dan Meisjesspelen", Seminar Nasional Naskah Nusantara, Universitas Indonesia,
3. 2019, Artikel "Buku Anak Indonesia dalam Tantangan Masyarakat 5.0 4th", International Conference On Literature (ICOLITE) Universitas Negeri Yogyakarta
4. 2018, Artikel "Potret Persoalan Masyarakat Urban Dalam Bacaan Anak Indonesia", Seminar Nasional Budaya Urban,PusatPenelitian Kemasyarakatan dan Budaya (PPKB), Universitas Indonesia
5. 2017, Buku Panduan Gerakan Literasi Budaya dan Kewargaan, Bersama Tim Penyusun Gerakan Literasi Nasional), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Informasi Lain dari Penyunting

Ratna Djumala adalah seorang akademisi dari Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia. Pengalamannya sebagai penulis dan editor di sebuah penerbitan buku anak, menjadikan kesusastraan anak sebagai bidang fokus kajiannya. Selain sebagai akademisi, juga terlibat dalam penilaian buku fiksi/nonfiksi yang diselenggarakan oleh Puskurbuk, Kemdikbud RI.

Profil Penata Letak (Disainer)

Nama Lengkap : Suhardiman
E-Mail : aksanst@outlook.com
Instansi :
Alamat Instansi :
Bidang keahlian : Layouter

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun Terakhir:**

1. Image Setter, PT. Mustika Rajawali Bandung (2004—2008).
2. Setter, Ragam Offset (2009—2010).
3. Freelancer (2010—sekarang).

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

D3 Teknik Komputer, IAI-LPKIA Bandung (1992—1995).

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

■ **Informasi Lain dari Penata Letak (Desainer)**